TORMENTA

Marcelo Cassaro

Rogério Saladino

J.M.Trevisan

Criação e Desenvolvimento para D20: Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, J.M.Trevisan.

Arte: Erica Awano, André Vazzios, Joe Prado, Eduardo Francisco, Evandro Gregorio, Marcelo Cassaro.

Diagramação: Marcelo Cassaro.

Capas: André Vazzios.

Impresso por: Gráfica Melhoramentos.

Daemon Editora

R. Doutor Dolzani 250, Jd. da Glória, SP/SP, FAX 3675-1860

e-mail: daemon@daemon.com.br

homepage: http://www.daemon.com.br

Agradecimentos

Marcelo Cassaro gostaria de agradecer a:

• Minha família, por ainda se interessar em fazer parte da minha vida.

• Roberto Moraes e Grahal Benatti, pelo início de tudo.

• Rogério Saladino, por aprender mais rápido que todos nós estas regras danadas da 3ª Edição.

• J.M.Trevisan, por não desistir.

• Marcelo Del Debbio e Norson Botrel, por serem Ryu e Ken no RPG nacional.

• Erica Awano, Denise Akemi, Lydia Megumi, Petra Leão, Fran Elles Paz, André Vazzios, Eduardo Francisco, Ricardo Riamonde, Rod Reis, Joe Prado, André Valle, Evandro Gregorio e todos os outros artistas que emprestaram seu talento para dar forma ao mundo de Arton.

• Victor Fernandes, pela recente ajuda.

• Sandro, por mestrar Tormenta e me proporcionar estar preso em um mundo que criei.

• Novamente a Rafael o Grande, Roberto o Maior, Chen, Zulu, Humberto e Gian, por aturar um Mestre sem tempo para ler direito as aventuras antes de mestrar.

• Marco Poli de Araújo, por Tapista, pelas nagahs, e por agüentar Klunc o Bárbaro e outras de minhas excentricidades.

• Guilherme e Fran, pelo telefonema do Samurai Jack.

Rogério Saladino gostaria de agradecer a:

• Meus pais e minha família, pelo apoio e compreensão.

• Joe Prado, por me considerar como irmão mais velho.

• Mario Saladino, por me lembrar que é meu irmão.

• Renata Saladino, pelo apartamento e pelo gato.

• Daniel, Fabiano e Laércio, pelo companheirismo.

• Wagner Fukuhara e Marcelo Rodiño, pela amizade antiga e sincera.

• Dna. Odete e Sr. Akira, por perdoarem minha ausência e distância.

• Muriel, Bruna, Henrique e Yudi, por me lembrarem que tudo vale a pena.

• Paulo, Simone e Naiade, por insistirem que eu faça parte, sempre.

• T.R., por muitas, muitas coisas.

J.M.Trevisan gostaria de agradecer a:

• Meus pais e minha família — por estarem sempre do meu lado.

• Rogério Saladino e Marcelo Cassaro — pela confiança e amizade

• Rafael, Roberto, Chen, Sandro, Humberto e Gian — por mais de uma década de jogo.

• Ao pessoal da Netstation — por todas as horas de Counter-Strike e Championship Manager.

• Priscila Turini — pelas várias lições que aprendi em três anos

• Seco, Jeff, Pedrão e o pessoal de Nóia — por me agüentarem mais tempo do que deviam.

• Beta Malkav — pelos melhores dez dias de 2002.

• Igor e Marcia Kupstas — por ao menos tentarem me mostrar o caminho.

• Breno, Zulu e Sammy — pelo 1 ano e pouco de vizinhança.

Todos gostariam de agradecer a:

• Douglas Reis e à Devir Livraria, por acreditar em D&D.

• Douglas "D3", André Panda, Bola, Cauê, César, Cláudio Magrão e DR/João, pelo playtest.

• Álvaro "Jamil" Freitas, Johan "Spellcaster" e demais participantes da Lista Tormenta, por conhecer o mundo de Arton melhor do que nós (seus... seus...).

• E a todos no Brasil que um dia preencheram fichas de personagem e rolaram dados.

Sumário

Lady Shivara Sharpblade no comando da Batalha de Amarid

Introdução
A Tormenta Ataca de Novo

A chuva caía forte nos campos de Trebuck em gotas pesadas e cristalinas. Lágrimas dos deuses, sentados em seus tronos acima das nuvens.

Lady Shivara Sharpblade voltou-se para o horizonte. Seus olhos acinzentados, firmes e fixos ante a imagem do pesadelo a apenas alguns quilômetros de distância.

As nuvens rubras se estendiam ao longo de toda a linha do horizonte, trovejando e cuspindo turbilhões de chuva ácida. Forte Amarid, outrora um símbolo do orgulho guerreiro do povo de Trebuck e há até pouco tempo o maior estandarte da resistência contra a invasão da Tormenta, era agora nada mais que um monumento negro, sombrio e assombrado. As centenas de criaturas que no momento faziam dele sua morada, circulavam, voavam e rastejavam à sua volta como se festejassem o novo lar.

Por mais que tentasse, Lady Shivara não conseguia afastar as memórias. Lembrava-se perfeitamente da tragédia que atingira Trebuck. Era como se em sua mente os meses não tivessem realmente passado...

A fortaleza estava em festa naquele dia.

Eram as comemorações do Dia do Acordo Pacífico, uma lembrança da data em que Sambúrdia e Trebuck colocaram suas diferenças de lado e assinaram o tratado de paz e cooperação que perdura até os dias atuais.

Bandas tocavam nas ruas alegres marchas militares. Soldados das mais altas patentes desfilavam garbosos em suas armaduras cerimoniais. A população em peso, vinda de todas as partes do reino, lotava as ruas agitando bandeirolas coloridas. Pela primeira vez em meses a felicidade tomava conta de Forte Amarid.

Naquele dia parecia que todos os problemas podiam ser esquecidos. Que nada, absolutamente nada poderia atingir o povo de Trebuck.

Foi então que as nuvens rubras tomaram o céu.

Não como uma tempestade, que se anuncia e aproxima-se lentamente aos poucos encobrindo o sol, mas como um hóspede inoportuno, que surge de repente e toma conta de tudo antes que qualquer um se dê conta.

As nuvens surgiram primeiro no centro, rapidamente se espalhando, crescendo como uma praga até unir-se à área que já havia sido tomada pela Tormenta além do Rio dos Deuses.

Em seguida veio a chuva.

Gotas de sangue ácido, corroendo o que encontravam pela frente. Pessoas corriam desesperadas. Pais e mães tentavam, em vão, salvar suas crianças apenas para encontrar o fim juntos num último abraço eterno. Guerreiros experientes, sobreviventes de inúmeras batalhas se viam traídos por suas próprias armaduras, incapazes de conter o poder corrosivo do líquido destruidor.

O que aconteceu depois, Lady Shivara soube apenas através dos relatos confusos e balbuciantes dos poucos sobreviventes. Assim que a chuva havia começado, Sorvaloth, o mago da corte, usou de sua magia para lançá-la até um lugar seguro fora do forte antes do ataque eminente. E mesmo tendo protestado mais tarde, quase condenando seu servo às masmorras por seu ato, ela sabia que jamais escaparia viva se tivesse permanecido lá.

Porque mesmo antes que a chuva cessasse, vieram os demônios.

Disformes misturas de humano e inseto trazendo morte, dor e loucura. Nenhum ser jamais seria capaz de olhar para aquelas criaturas sem perder a sanidade.

Mesmo lutando bravamente, ninguém foi capaz de evitar o destino cruel que recaiu sobre Forte Amarid. Milhares de pessoas foram dizimadas num massacre de proporções jamais vistas na história do reino. Os demônios clamaram para si a enorme construção, distorcendo-a e corrompendo-a. Era o fim da resistência. Ninguém havia sido capaz de deter a Tormenta.

A regente baixou os olhos umedecidos não pela chuva, mas pelas lágrimas derramadas em nome daqueles que haviam partido, e olhou para seus comandados. Para o enorme exército que havia conseguido formar com a ajuda dos reinos vizinhos nos três meses que se passaram após o ataque.

Homens e mulheres valorosos, vindos de várias partes do Reinado e que, mesmo sabendo do perigo que correriam na batalha vindoura, estavam dispostos a lutar e se sacrificar por amor às suas famílias e seus respectivos reinos. Expostos à chuva fria e rezando para seus deuses, na esperança de poderem retornar para suas casas mais tarde, salvos e vitoriosos. Todos esperando apenas um comando, um aceno para lançarem-se à batalha sem qualquer hesitação.

Lady Shivara Sharpblade secou os olhos com as costas da mão, vestiu as manoplas e baixou o visor de seu elmo. Quando as trombetas ao seu lado tocaram e os tambores começaram a ecoar pelos campos, um enorme silêncio se fez. Todos os soldados se voltavam para contemplá-la.

Em resposta, ergueu Carthalkhan, a Espada Cristalina, símbolo de sua família há séculos, apontando desafiadoramente na direção de seus inimigos. Sua voz se elevou num grito feroz e assustador, capaz de fazer tremer o mais bravo guerreiro.

Um grito de guerra respondido imediatamente por todos os seus comandados. Centenas de vozes erguendo-se com orgulho, altivez e fúria.

Quando os gritos morreram no horizonte, quando o eco deixou de multiplicá-los e trazê-los de volta, o silêncio tomou conta de tudo novamente.

E o exército do Reinado iniciou sua marcha rumo ao inimigo.

Rumo à Tormenta.

Até onde conseguimos nos lembrar após todo esse tempo de carreira, tudo começou numa segunda-feira.

Estávamos no espaçoso edifício da Trama Editorial, tomando um cafezinho e debatendo os rumos do RPG nacional antes de reunião mensal com nossa equipe para decidir a pauta da próxima *Dragão Brasil*.

Havíamos há pouco encaminhado à direção nossa proposta de criar um cenário de RPG próprio dentro da revista e aguardávamos a resposta via fax, disfarçando a ansiedade mas verificando a máquina de dois em dois segundos. Quinze infinitos minutos depois a resposta veio: e era positiva.

Mas o que fazer? O que criar? Que gênero abordar?

Sem nenhuma hesitação, contratamos uma famosa empresa de pesquisa de opinião que avaliou o gosto dos RPGistas brasileiros e nos forneceu as coordenadas. Assim, com a supervisão de nós, os editores, e a ajuda de uma equipe de vinte competentes criadores, surgiu o primeiro livro básico de Tormenta, hoje o cenário de RPG mais jogado do país. Obviamente a coisa não parou por aí e...

Ok. Na verdade não foi nada disso.

Tormenta foi escrito a seis mãos. Saiu da mistura de idéias de três cabeças.

Se vocês perguntarem ao Cassaro ou ao Rogério como tudo começou, provavelmente vão ouvir duas versões ligeiramente diferentes. Como fui escolhido democraticamente para escrever este texto ("Ei, Trevisan — disse Cassaro, com um sorriso quase maligno e sobrancelhas arqueadas —, você escreve a introdução!"), é a minha versão da história que vocês irão ler.

Para mim, **Tormenta**, Arton e tudo mais começou com meu primeiro conto publicado: "O Paladino e a Ladra". Minha idéia não era construir um mundo de campanha para RPG, tarefa complicada e honrosa demais para alguém tão inseguro e indisciplinado como eu, mas criar um universo coerente onde, mesmo de modo subjetivo, todas as minhas matérias e contos se encaixassem.

Foi assim com "O Paladino e a Ladra", onde pela primeira vez surgiu o nome do Deus da Justiça Khalmyr e sua ordem de cavaleiros. E com a primeira matéria sobre Thwor Ironfist, o general bugbear que uniu todas as tribos goblinóides e dizimou todo o continente sul de um mundo. Tudo em nome do Deus da Morte, Ragnar. (Por falar nisso, Thwor não foi inspirado em *Warcraft* ou qualquer outra coisa do gênero, como disseram alguns críticos tempos atrás, mas sim em invasões bárbaras ocorridas na Europa e em Alexandre, o Grande. Aliás, cá entre nós, após anos sendo tratados como bucha de canhão pelos Mestres e jogadores, nada mais justo que um troco dos monstrengos, não acham?)

Não foi surpresa para mim constatar que o pensamento de meus dois companheiros não era muito diferente do meu.

O pretexto para que a idéia de um mundo de campanha único da *Dragão Brasil* tomasse forma foi a edição número 50 da revista. Afinal, após tanto tempo de dedicação dos leitores, já não era hora de oferecer uma recompensa a todos eles? E o que seria mais perfeito que um cenário medieval completo e pronto para jogar como brinde?

Além disso, com a experiência de anos como redatores, editores e multi-homens dentro do RPG brasileiro, sabíamos qual era o potencial de mercado de um cenário desses. A Abril Jovem acabava de abandonar toda uma legião de novos fãs de *AD&D*. Os jogadores de *GURPS* tinham como opção apenas o *GURPS Fantasy*. E os cenários importados só eram acessíveis para quem dominava a língua inglesa e dispunha de dinheiro o bastante para comprá-los.

E mesmo assim... mesmo assim, acho que o que nos levou a sentar na casa do Cassaro numa tarde de sol regada a

Capa do primeiro livro Tormenta

Coca-Cola e pão de torresmo e começar a moldar o que logo viria a ser o cenário de fantasia medieval mais jogado do Brasil foi algo mais simples que isso. Satisfação.

Éramos (e somos) fãs dos incríveis cenários de *AD&D* (agora *D&D*), como *Forgotten Realms*, *Ravenloft* e *Dragonlance*. Era nossa chance de tentar chegar perto disso. Criar algo que fosse jogado por milhares de fãs de RPG. Não ganharíamos rios de dinheiro. Não estaríamos trabalhando na TSR... mas estaríamos fazendo algo que, dentro de nossa realidade, chegava bem perto disso.

É lógico que, conscientemente, nenhum de nós três pensava nisso. Na verdade, criar **Tormenta** foi quase uma brincadeira. Três caras sentados numa sala jogando idéias ao vento, moldando e desenvolvendo...

E se uma cidade tivesse a estátua gigante de um guerreiro, como o Colosso de Rodes da antiguidade? E uma cidade flutuante? Que tal se houvesse apenas um gnomo no mundo inteiro e os elfos tivessem perdido sua pátria após o ataque de Thwor Ironfist?

Aos poucos as coisas iam se encaixando. O colosso tornou-se a estátua e prisão de uma deusa, punida por sua ambição. A cidade flutuante tornou-se um mercado, criado por um mago para provar sua enorme capacidade nas artes místicas. E assim Arton foi se formando...

Mas ainda faltava um diferencial. Algo que marcasse o mundo como único e característico. Como os dragões de *Dragonlance*, as Brumas de *Ravenloft* e o clima quase pós-apocalíptico de *Dark Sun*. Algo ameaçador. Algo terrível.

E assim veio a Tormenta.

Uma tempestade de sangue ácido que surgia do nada, trazendo seus terríveis demônios e destruindo tudo o que havia pelo caminho. A primeira vítima foi o povo milenar da ilha de Tamu-ra. Hoje ninguém sabe qual reino será o próximo a ser atacado.

Com tudo isso como base, reunimos cinco anos de matérias aparentemente não relacionadas. Um trabalho não muito fácil, para ser sincero. Era uma colcha de retalhos que vez ou outra mostrava seus furos e costuras mal-finalizadas. O trabalho estava terminado. Só nos restava esperar.

Nunca imaginei que as coisas aconteceriam do modo como aconteceram. O sucesso foi total e a *Dragão Brasil nº50* vendeu como água. Tudo bem, **Tormenta** nunca chegou a ser uma unanimidade. Mas, com o tempo, o cenário acabou conquistando os fãs e o respeito dos mais críticos.

Quem diria que hoje, três anos depois, teríamos três edições do livro básico publicadas (sendo uma em capa dura e com mais de duzentas páginas), vários suplementos, uma revista própria sobre o mundo, uma série em quadrinhos impressa (*Holy Avenger*, talvez a mais bem-sucedida da história recente desta mídia no Brasil), uma série em quadrinhos online (*Dado Selvagem*), uma lista de discussões com mais de trezentos participantes e páginas de internet, todas baseadas em **Tormenta?**

O livro que você tem em mãos usa a Licença Aberta do sistema de regras D20, o mesmo utilizado nos livros da terceira edição de *Dungeons & Dragons*.

Nada me tira da cabeça que este novo livro básico fecha um ciclo. Foi por causa de *D&D* que me iniciei no RPG, após passar semanas fascinado por uma ilustração extraída do livro e publicada em uma matéria da *Folha de São Paulo*. Foi inspirados pelo *D&D* que criamos todo este universo. Hoje sinto que de alguma forma fomos incluídos dentro do mito que é este jogo. Para mim, e creio que para meus dois companheiros e amigos, Rogério e Cassaro, este não é só um livro. É a concretização de um sonho.

Se você está visitando o mundo de **Tormenta** pela primeira vez, espero que possa encontrar um universo rico, divertido e emocionante. Capaz de estimular sua imaginação e proporcionar horas, meses e (por que não?) anos de aventuras.

Se você nos acompanha desde o início, verá que, como você, o mundo também cresceu, ficou maduro e criou personalidade. Sinto que estes três anos de trabalho foram um treino, uma preparação para o que você está prestes a ler. Com certeza não é um trabalho perfeito, mas é o mais próximo que pudemos chegar. Pelo menos por enquanto.

Obrigado a todos os leitores e fãs pela força, pelo carinho e pela confiança.

Sem vocês não seríamos nada.

E que Nimb role sempre bons dados para todos nós!

J.M.Trevisan

(embaraçosamente emocionado)

O que é Tormenta D20

Tormenta é um cenário de fantasia para uso em jogos de RPG. Um lugar imaginário onde jogadores e Mestres podem basear suas aventuras.

Tormenta foi apresentado em numerosos livros básicos, compatíveis com numerosos sistemas de RPG. Este livro, **Tormenta D20**, oferece o mundo de Arton para uso no jogo *Dungeons & Dragons*.

Para usar deste livro você deve possuir também o *Livro do Jogador*, o *Livro do Mestre* e o *Livro dos Monstros*, os três livros básicos do jogo *Dungeons & Dragons*. Não é possível utilizar as regras de **Tormenta D20** sem estes livros.

Quanto ao conteúdo, os fãs do mundo de Arton certamente vão reconhecer grande parte do material, reproduzido a partir de livros anteriores ou artigos em revistas. Muito material descritivo foi mantido como estava, uma vez que o cenário pouco mudou se comparado às suas primeiras aparições. Afinal, quase todas as raças, cidades, reinos, continentes e deuses continuam praticamente nos mesmos lugares ou nas mesmas condições.

No entanto, todo o material foi rigorosamente atualizado

em relação a fatos mais recentes ocorridos em Arton, ou artigos mais detalhados publicados em livros e revistas. Os mais importantes talvez sejam a queda da cidade-fortaleza de Khalifor perante a Aliança Negra, o avanço da Tormenta sobre o reino de Trebuck, a revelação dos Lordes da Tormenta, e a substituição da Divina Serpente por Tauron como o Deus da Força, entre outros eventos marcantes.

Quanto a regras, tivemos muitos acréscimos em relação a outros títulos. Este é um dos raros livros básicos de **Tormenta** voltados para um único sistema de jogo, tornando possível ajustar as regras de forma muito mais detalhada. Os capítulos "Personagens" e "Magia" discutem profundamente raças, classes, classes de prestígio, perícias, talentos e magias, de maneira que não seria possível em um livro multi-sistema.

É possível que alguns pontos de **Tormenta D20**, seja quanto a regras, seja quanto a informações sobre o cenário, sejam conflitantes com outros livros, suplementos ou artigos anteriores. Nestes casos, o material deste livro tem preferência.

Aqueles mais familiarizados com o cenário vão notar certas ausências — nem todo o material já produzido para **Tormenta** está aqui. Não temos, por exemplo, todos os vinte sumo-sacerdotes do Panteão (apenas três deles). Nem as antigas descrições detalhadas das cidades de Triunphus, Vectora e Malpetrim. Nem um capítulo inteiro para Galrasia. E nem uma série de outros assuntos abordados mais detalhadamente em outros livros e revistas, como o Reinado e os Reinos dos Deuses. Esta medida foi necessária para tornar **Tormenta D20** mais enxuto e acessível para novos jogadores. Tais assuntos serão detalhados futuramente em suplementos.

Holy Avenger

Talvez as ausências mais notáveis sejam os personagens Lisandra, Sandro, Niele, Tork e — especialmente — o Paladino de Arton. Você não vai encontrar em **Tormenta D20** quase nada sobre a busca pelos Rubis da Virtude.

Tomamos essa decisão porque tais personagens são protagonistas da revista em quadrinhos *Holy Avenger*, que ainda se encontra em andamento. Este livro estará à venda muito antes da conclusão da história. No entanto, não podemos revelar uma série de segredos ainda mantidos na HQ: quais personagens estarão vivos ou mortos, quais são seus verdadeiros poderes, e como o mundo de Arton será afetado pela aventura.

Assim, para evitar que **Tormenta D20** fique desatualizado tão cedo, decidimos omitir grande parte das referências à saga dos Rubis da Virtude. O leitor certamente vai reconhecer muitos lugares e personagens mencionados na HQ, como Vectorius, Talude, Vladislav, Beluhga, Sckhar, Arsenal e tantos outros — mas estes existem à parte da história contada nos quadrinhos. Podem ser utilizados normalmente como PdMs sem que os eventos mostrados em *Holy Avenger* tenham grande influência sobre sua participação em qualquer aventura ou campanha.

Após a conclusão de *Holy Avenger*, um suplemento específico sobre seus personagens, criaturas, magias e outros elementos será oportunamente preparado. Provavelmente se chamará **Holy Avenger D20.**

A exclusão do Paladino também serve a outro propósito: provar que **Tormenta**, como cenário de RPG, não depende da atuação de um ou mais personagens — por mais poderosos que sejam. Por muito tempo acreditou-se que, em Arton, bastava bater à porta do Paladino para que este resolvesse com um estalar de dedos qualquer das crises que assolam o mundo, dispensando assim a presença de heróis "menores".

Pensar assim é um grande erro. Este livro é a prova.

O Paladino não está aqui. Como sabem os leitores de *Holy Avenger*, ele está envolvido em seus próprios assuntos. O mesmo vale para Vectorius, Talude, Arsenal e tantos outros heróis e vilões poderosos. Eles constam neste livro, mas têm suas próprias agendas, quase sempre desconhecidas pelo resto do mundo.

"Por que Talude não destrói Arsenal? Por que o Protetorado do Reino não mata Thwor Ironfist? Por que os deuses do Panteão não acabam com a Tormenta?"

Estas perguntas não têm lugar em **Tormenta D20**. Mesmo porque, se estamos sempre fazendo perguntas assim, sempre esperando que OUTRA pessoa resolva nossos problemas, sempre rogando pela ajuda ou piedade dos deuses... então podemos ser qualquer coisa, menos heróis. Neste caso, Arton realmente não é lugar para nós.

No entanto, se você prefere formar um grupo de aventureiros para desafiar pessoalmente os perigos e injustiças do mundo, com suas próprias habilidades... então seja bem-vindo. E boa sorte, pois há muito a ser feito.

Licença Aberta D20

De modo geral, todo o conteúdo deste livro referente a informações descritivas sobre Arton não é considerado Open Game; e tudo referente a regras é considerado Open Game, sendo livre sua utilização em quaisquer outros produtos que sigam a Licença Aberta D20.

É considerado material Open Game:

Parte 1 • Personagens: todos os Traços Raciais; todas as novas classes de prestígio; todos os novos talentos; tudo sobre Dinheiro e Equipamento.

Parte 2 • Magia: todo o conteúdo deste capítulo.

Parte 5 • O Terror vem do Céu: apenas regras referentes aos efeitos da Tormenta.

Parte 6 • Panteão: todos os novos talentos; o modelo Sumo-Sacerdote.

Parte 7 • Lendas: todas as informações de jogo sobre os personagens (mas não seus nomes e descrições).

Parte 8 • Criaturas: todas as informações de jogo sobre as criaturas (mas não seus nomes e descrições).

Parte 1 Personagens

Raças

A menos que seja dito o contrário, todas as raças a seguir apresentam os mesmos traços raciais descritos no *Livro do Jogador*.

Humanos

No Reinado, a supremacia dos humanos é total. Quase todos os reinos têm uma população humana que supera todas as outras raças juntas. As únicas exceções são Tapista e Doherimm.

O tipo humano mais comum no Reinado é a raça branca, originária de Lamnor. Os homens medem entre 1,60 e 1,80m de altura, e pesam entre 60 e 80kg. As mulheres são significativamente mais baixas e leves. Cabelos pretos e lisos são mais comuns, mas eles também são encontrados encaracolados e nas cores castanha, ruiva ou loura (rara). Olhos castanhos ou pretos são freqüentes, enquanto olhos azuis e verdes são raros. A pele é moreno-clara, mas pode ser muito pálida ou escura.

Representantes da raça negra são originários de tribos bárbaras que antes habitavam o território do Reinado. Com a colonização, estas tribos foram extintas, expulsas ou assimiladas como parte do povo — e hoje podem ser encontrados ocupando qualquer cargo ou exercendo qualquer atividade destinada a humanos. Os negros tendem a ser um pouco mais altos e fortes, com cabelo liso ou encaracolado. Na Grande Savana ao norte do Reinado ainda existem tribos em estado selvagem.

Nem todos os bárbaros nativos são negros. As Montanhas Uivantes são até hoje habitadas por humanos de pele branca, olhos claros e cabelos de cores selvagens, que vão do vermelho ao ouro. Eles são conhecidos como "bárbaros do gelo", e raramente abandonam seu reino. Temos ainda os bárbaros originários das Montanhas Sanguinárias — povo com pele cor de bronze, olhos e cabelos escuros. Estes são muito raros no Reinado.

Representantes da raça amarela de Tamu-ra são raros, restritos ao bairro de Nitamu-ra em Valkaria. Eles são em média mais baixos que os brancos, mas alguns podem ser muito altos. Seus olhos amendoados são muitas vezes confundidos com olhos élficos (um comentário que não costuma agradar muito aos elfos). Têm cabelos negros e lisos, e olhos negros — mas alguns membros desta raça apresentam olhos e cabelos de cores muito estranhas.

Anões

Os anões de Arton não diferem muito do tipo tradicional. São uma raça semi-humana cujos indivíduos não ultrapassam 1,40m de altura, mas são mais robustos que os humanos e podem usar qualquer arma, equipamento ou veículo projetado para eles. Apreciam trabalho duro: entre os ofícios favoritos da raça estão a mineração, joalheria e forja de metais — mas os anões também adoram bebidas fortes, consumindo muita cerveja ao longo de suas extensas vidas.

Embora seu reino, Doherimm, seja aquele com maior extensão territorial (suas galerias percorrem praticamente todo o subterrâneo do Reinado!), os anões são apenas a terceira raça não-humana mais numerosa. Isso se explica porque Doherimm não é densamente povoado — os anões vivem concentrados em poucas cidades. Na superfície, onde interagem com os humanos, eles também são poucos — sua população raramente chega a 5% na maioria dos reinos. Eles são particularmente comuns em Tollon, onde atingem 10% da população.

Devido a uma série de fatores (armadilhas, labirintos, monstros, animais venenosos, interferência com magias de teleporte...), é extremamente difícil para os não-anões chegar a Doherimm. E nenhum anão, por mais diabólico ou vingativo que seja, ousaria revelar o segredo de sua localização para membros de outras raças.

Embora a raça anã tenha sido criada originalmente por Tenebra, a Deusa das Trevas, os anões estão se afastando cada vez mais dela; hoje eles têm como divindade principal Khalmyr, o Deus da Justiça. Tanto é verdade que anões podem se tornar paladinos de Heredrimm (como Khalmyr é chamado entre eles), sendo este um dos poucos casos de paladinos não humanos em Arton.

Traços Raciais dos Anões

Os anões de Arton apresentam os mesmos traços raciais dos anões vistos no *Livro do Jogador*, além dos seguintes:

• +2 de bônus racial nas jogadas de ataque contra um destes três tipos de inimigos: orcs (incluindo meio-orcs), goblinóides (goblins, hobgoblins, bugbears) e trolls (de todos os tipos). Em algum momento da vida cada anão aprende a odiar e combater um destes três inimigos. Este bônus substitui o bônus racial de +1 contra orcs e goblinóides visto no *Livro do Jogador*.

• Caminho para Doherimm: todo anão artoniano nativo de Doherimm recebe gratuitamente o talento regional Caminho para Doherimm.

• Magias telepáticas lançadas contra anões com a finalidade de descobrir a localização de Doherimm provocam um imediato contra-ataque mágico sobre o mago (exatamente igual à magia *Contra-Ataque Mental*).

Elfos

Os elfos de Arton são uma raça muito antiga. Eles têm as orelhas pontiagudas, olhos amendoados, traços delicados, afinidade com a natureza, talento para a mágica e uma vida muito, muito longa. Exceto por esses detalhes, são fisicamente muito parecidos com os humanos. Têm a mesma altura e peso — e, embora sejam normalmente mais delgados, alguns se mostram tão musculosos e massivos quanto qualquer humano. Podem mostrar também uma vasta coleção de traços exóticos, como cabelos de cores estranhas, olhos felinos, patas, cauda...

O elfo nativo de Arton costuma atingir 250 anos de idade,

em média três vezes mais que um humano — e a mesma longevidade dos anões. Essa vida longa exerce forte influência sobre sua personalidade e ajuda a explicar seu comportamento. Elfos apreciam os prazeres da vida mais lentamente, e por isso são exigentes quanto à comida, roupa, beleza, artes e prazeres em geral. Apenas os maiores amigos e inimigos são lembrados por eles (afinal, é impossível lembrar de todo mundo que você conhece em cem ou duzentos anos...). Todas essas coisas costumam fazer com que os elfos sejam vistos pelos humanos como frívolos, distantes e até arrogantes.

No Reinado atual, os elfos vivem em condições miseráveis. Isso começou quando a primeira cidade élfica, Lenórienn, foi erguida no continente de Lamnor em pleno território hobgoblin, dando início a uma série secular de conflitos que ficaria conhecida como a Infinita Guerra. Em sua arrogância, os elfos jamais aceitaram qualquer acordo ou aliança com as outras "raças inferiores" — provocando o ressentimento dos reinos humanos, que assinaram então o Tratado de Lamnor: todos passariam a ignorar os elfos, sem jamais interferir em seus assuntos.

Infelizmente para os elfos, surgiu o vilão Thwor Ironfist — a Foice de Ragnar, o líder previsto pelas profecias dos bugbears. Ele unificou todos os goblinóides em um exército invencível que ficaria conhecido como a Aliança Negra. Diante de tal força, Lenórienn caiu. Quase todos os seus habitantes foram mortos. Caravanas de sobreviventes fugiram de Lamnor e vieram para o Reinado e outros pontos do mundo, onde vivem humilhados entre os humanos ou em peregrinação constante, jamais se estabelecendo em um mesmo lugar. Não existe mais uma nação élfica em nenhum ponto de Arton, e no Reinado eles são tão poucos que não chegam a formar 1% da população em quase todos os reinos.

A maior parte dos elfos não consegue deixar de lado sua antiga arrogância, jamais perdendo uma chance de depreciar os humanos (o que não é muito saudável quando você vive na terra DELES). Outros, no entanto, empenham-se em cruzadas pessoais para que elfos e humanos sejam amigos. De qualquer forma, a convivência com os humanos tem levado ao surgimento de meio-elfos — o resultado da união entre um humano e uma elfa, ou um elfo e uma humana.

Embora tenham sido criados pela deusa Glórienn, os elfos atuais estão se afastando dela, magoados com sua situação. Eles estão se voltando para Allihanna, Khalmyr, Lena, Marah e outros. Um meio-elfo clérigo pode servir a qualquer divindade que aceite apenas humanos e/ou elfos. Meio-elfos também podem ser paladinos.

Traços Raciais dos Elfos

Elfos de Arton apresentam os mesmos traços raciais dos elfos vistos no *Livro do Jogador*, exceto pelas seguintes alterações:

• +2 Destreza, +2 Carisma, –2 Constituição: elfos de Arton têm uma constituição física mais próxima dos humanos, mas ainda assim mostram-se mais delgados, graciosos e confiantes.

• Elfos de Arton não possuem nenhuma imunidade es-

Elfa

pecial contra magias ou efeitos de Encantamento.

• Traços exóticos como olhos felinos, patas ou cauda não oferecem quaisquer bônus ou penalidades especiais.

Meio-Elfos

Após a destruição de sua cidade Lenórienn, os elfos hoje são forçados a viver nos reinos humanos, e essa convivência tem levado ao surgimento de meio-elfos. Estes são muito parecidos com elfos, mas suas orelhas são mais curtas e não apresentam traços anatômicos estranhos, como patas ou cauda.

Elfos e humanos são muito parecidos fisicamente, e os meio-elfos são uma espécie de meio termo entre eles. Possuem mais massa muscular que os elfos e conseguem enxergar na escuridão também. Seu tom de pele pode variar do escuro (caso um de seus pais seja um humano negro) até o claro albino, passando por todos os tons de pele possíveis intermediários — mas meios-elfos sempre tendem a ser mais claros. Meio-elfas que tenham pai ou mãe tamuranianos são consideradas de grande beleza exótica.

Meio-elfos vivem duas vezes mais que os humanos, podendo chegar aos duzentos anos de idade. Sua cultura e características espelham a região onde nasceram e cresceram, não existindo uma cultura mestiça. Às vezes sofrem preconceitos, especialmente por parte dos elfos, mas entre os humanos costumam ser bem-vindos, por sua beleza e boa índole.

Meio-elfos, talvez por sua própria natureza, tendem a ser a raça menos preconceituosa de Arton. Eles convivem e trabalham bem com grupos de aventureiros formados por raças variadas.

Traços Raciais dos Meio-Elfos

Meio-elfos de Arton apresentam os mesmos traços raciais vistos no *Livro do Jogador*, exceto pelas seguintes alterações:

• Meio-elfos de Arton não possuem nenhuma imunidade especial contra magias ou efeitos de Encantamento.

• Sangue Humano: para todas as habilidades especiais e efeitos, meio-elfos são considerados humanos, não elfos. Eles não podem, por exemplo, usar armas ou itens mágicos que sirvam apenas para elfos.

Meio-Orcs

Um orc (ou orco) é uma criatura horrenda, semelhante a uma combinação de homem e animal. Eles variam amplamente em aparência, porque costumam cruzar com muitas outras criaturas, mas quase todos têm pele verde-acinzentada, orelhas pontudas, olhos vermelhos, presas inferiores afiadas e focinhos em vez de nariz.

Orcs são onívoros (comem carne e vegetais) e de hábitos noturnos, preferindo viver no sub-solo e vagar à noite. Costumam temer qualquer coisa maior e mais forte que eles, mas seus líderes podem forçá-los a lutar por intimidação. Organizam-se em tribos. Têm sua própria linguagem, derivada do

Meio-elfa

élfico e humano, e podem aprender outras línguas — mas não conhecem a escrita.

Por seus hábitos subterrâneos, em muitos lugares os orcs costumam ser inimigos tradicionais dos anões — com quem disputam território. Eles têm as mesmas capacidades de enxergar no escuro e os mesmos talentos como mineiros e ferreiros. Apesar disso, orcs também estão em guerra constante com humanos, elfos e até outras tribos orcs. Eles valorizam a conquista de novos territórios acima de todas as coisas.

Orcs costumam ser mais comuns em certas regiões remotas de Arton, como as Montanhas Sanguinárias, mas eles também existem em Lamnor — e muitos agora fazem parte das forças da Aliança Negra, no papel de mineiros: eles abastecem as tropas com metal para armas.

Embora isso seja raro, algumas vezes acontece de uma tribo orc estabelecer relações pacíficas com humanos — como parceiros comerciais ou aliados de guerra. Esse tipo de relação é bastante instável e delicada, mas favorece o surgimento de meio-orcs.

Meio-orcs também podem surgir da violência, o que é mais comum. Estes infelizes são animalescos demais para serem aceitos pelos humanos, e "brandos" demais para viver entre os orcs, não sendo raro que decidam se tornar aventureiros. Orcs e meio-orcs veneram deuses como Ragnar, Megalokk, Tauron e Tenebra.

Traços Raciais dos Meio-Orcs

Meio-orcs de Arton apresentam os mesmos traços raciais dos meio-orcs vistos no *Livro do Jogador*, exceto pela seguinte alteração:

• Sangue Humano: para todas as habilidades especiais e efeitos, meio-orcs são considerados humanos, não orcs. Eles não podem, por exemplo, ser alvo de magias que afetem apenas orcs.

Gnomos

Estes pequenos semi-humanos apaixonados por engenhocas e magia ilusória não existem em Arton como raça nativa. No entanto, eles podem chegar até aqui vindos de outros mundos. O representante mais célebre da raça é Lorde Niebling, atualmente residente no Palácio Imperial de Valkaria sob a tutela da própria Família Real; as idéias e engenhos trazidos por este gnomo estão provocando uma revolução tecnológica no Reinado.

Assim, Lorde Niebling é conhecido como "o único gnomo de Arton". Claro que outros gnomos ocasionalmente chegam a Arton, mas é raro que consigam se tornar tão ilustres. Na verdade, quando você alega ser um gnomo, corre o risco de ser tomado como "mais um farsante tentando se fazer passar por Lorde Niebling..."

Halflings

A segunda raça não-humana mais populosa do Reinado são os halflings. Estas criaturas não ultrapassam 90cm de altura, têm pés muito peludos e nunca usam sapatos.

Apesar de sua grande população no Reinado, os halflings são muito pouco influentes em poder ou política. Enquanto os humanos são conhecidos (e temidos) por sua grande ambição, a raça dos pequeninos mostra um comportamento totalmente oposto — eles gostam mais de conforto, paz e silêncio, e menos de aventuras, riquezas e riscos. Graças a essa apatia, ao contrário dos orgulhosos e arrogantes minotauros, os halflings não têm problemas de relacionamento com os outros povos do Reinado. Mesmo em seu próprio reino, Hongari, eles vivem em harmonia com os humanos — e em outras nações são bem aceitos entre todas as raças.

É difícil para os halflings encontrar seu lugar entre os aventureiros. Eles não são muito fortes, nem têm afinidade com magia. Assim, quase todos se tornam clérigos ou ladrões. Na verdade, a ladinagem é o recurso mais acessível para estas criaturas pequenas e furtivas, mas estes trabalhadores pacatos não gostam de ladrões — e um ladino dificilmente seria bem recebido em uma comunidade halfling.

Alguns halflings são bons artistas e cantores, tornando-se bardos; ou então amigos da natureza, dedicando-se à carreira de druida. Eles têm um senso de humor simples, intermediário entre a rudeza dos anões e a sutileza dos elfos. Entre amigos, halflings são gentis e observadores, mas nunca atrevidos. No entanto, sua companhia pode ser enfadonha se eles estão contentes ou exageraram no vinho...

Povo trabalhador e pacífico, os halflings gostam de levar a vida sem pressa. Quase todos preferem um vilarejo ou comunidade rural aos agitados centros urbanos como Valkaria ou Vectora. Esse comportamento é visto por alguns como sedentário e conformista, enquanto outros acreditam que os halflings estão mais do que certos em desejar conforto. Apenas os mais atrevidos e ambiciosos membros da raça escolhem a carreira de aventureiros, e estes são bem poucos.

Sua apreciação pelo conforto vem, naturalmente, acompanhada por um bom paladar. Embora os elfos sejam conhecidos por seu paladar refinado e pratos exóticos, não existe raça com maior talento para a culinária que os halflings — a maioria das famílias reais de Arton adota membros desta raça como chefes de cozinha. Suas guloseimas mais famosas e conhecidas são os bolinhos de fubá (existe entre eles um jogo conhecido como loomi, onde vence que consegue comer o maior número de bolinhos), pernis de cabrito recheados com tabaco, e o gloom — um preparado mal-cheiroso feito de leite azedo, fumo e temperos diversos. Extremamente revigorante, cada porção de gloom recupera 1 Ponto de Vida. Infelizmente para os aventureiros que pensam em fazer estoques deste prato, o gloom deve ser consumido imediatamente após o preparo, ou perde suas propriedades.

E finalmente, temos o "esporte" favorito dos halflings — o arremesso de pedras. Para esse propósito eles desenvolveram uma vasta coleção de armas e dispositivos, desde a simples e tradicional funda até engenhocas complicadas. Eles possuem até mesmo o tai-tai, um tipo de "mini-catapulta" portátil que pode ser presa ao braço, capaz de igualar um arco longo em alcance e dano; e também o tei-dotei, uma catapulta maior.

Embora o povo halfling use essas peças em esportes de competição, aqueles que se tornam aventureiros encontram no arremesso de pedras sua arma mais eficiente.

Halflings

Novas Raças

A maior parte das raças descritas a seguir são versões artonianas de criaturas vistas no *Livro dos Monstros*. No entanto, estas raças têm características diferentes e não utilizam as mesmas regras, podendo ser usadas livremente como personagens jogadores.

Minotauros

A raça não-humana mais numerosa e influente no Reinado, os minotauros são humanóides de grande estatura (em média 1,90m de altura) com corpos humanos musculosos e cabeças bovinas. Embora a cabeça de touro seja mais comum, existem numerosas sub-raças com cabeças de búfalo, gnu, bisão, boi-almiscarado, antílope, alce e outros animais aparentados. Alguns têm cascos bipartidos em vez de pés, mas essa não é a regra geral. Esta raça não tem fêmeas: eles acasalam com escravas humanas. O bebê, quando menina, será humana — e quando menino será minotauro.

Em Arton, especialmente no Reinado, os minotauros não são vistos como monstros: eles formam uma cultura avançada, e têm até sua própria nação — Tapista, o Reino dos Minotauros. Eles são uma raça guerreira e orgulhosa, que venera a força física. São apaixonados por esportes, competições e, acima de tudo, combates de arena. Anfiteatros construídos em vários pontos de Tapista sediam combates muito mais violentos e brutais que aqueles realizados na Arena Imperial em Valkaria.

Uma situação delicada nas relações entre Tapista e o resto do Reinado diz respeito ao tratamento recebido pelos humanos: são considerados "cidadãos de segunda categoria", vítimas de forte preconceito. Elfos e meio-elfos são igualmente menosprezados. A única raça semi-humana que os minotauros tratam como seus iguais são os anões. Existe até a suspeita de que Doherimm, o reino secreto anão, esteja em algum lugar sob Tapista.

A escravidão humana é legal em Tapista. Quase todos os escravos são criminosos condenados e prisioneiros de guerra, vendidos em leilões. Acordos com o resto do Reinado permitem que os escravos sejam mantidos mesmo além das fronteiras de Tapista, desde que devidamente acompanhados pelo certificado de propriedade.

Sua arrogância e crença na própria superioridade não impedem um minotauro de ser bom e justo. De fato, em geral eles tratam seus escravos com respeito e dignidade — e aqueles que se tornam aventureiros até mesmo aceitam agir em grupos formados por humanos e elfos. Longe de Tapista, minotauros gostam de freqüentar tavernas, beber cerveja (de preferência na companhia de anões) e disputar braço-de-ferro. Para eles, uma noite de diversão nunca termina bem sem uma boa luta (que geralmente destrói grande parte da taverna...).

Todos os minotauros têm um grande senso de honra em combate: eles nunca usam armas ou vantagens superiores às armas do oponente, e nunca atacam oponentes caídos ou em desvantagem numérica. NUNCA montam cavalos ou qualquer outra criatura, pois acham indigno caminhar sem usar os próprios cascos ou pés. Minotauros também têm medo de altura: qualquer altura superior a 3m provoca neles grande temor, dificultando suas ações.

Uma curiosidade: minotauros NUNCA se perdem em labirintos. Por alguma razão, quando percorrem uma rede de túneis, masmorras ou estruturas semelhantes, conseguem memorizar o trajeto perfeitamente sem precisar de mapas — e sempre serão capazes de achar o caminho de volta. Por esse motivo as ruas e palácios de Tapista são construídos de forma intrincada, tornando muito fácil para qualquer não-minotauro se perder.

Traços Raciais dos Minotauros

Os minotauros apresentados no *Livro dos Monstros* existem em Arton como uma raça selvagem, não disponível como personagens jogadores. Os minotauros de Tapista são menos poderosos e apresentam os seguintes traços raciais:

• +4 Força, +2 Constituição, –2 Sabedoria, –2 Carisma: minotauros são fortes e resistentes, mas também menos perceptivos e mais brutais.

• Tamanho Médio: sendo criaturas de tamanho Médio, minotauros não possuem nenhma penalidade ou bônus especial por seu tamanho.

• O deslocamento básico dos minotauros é de 9 metros.

• Armadura Natural: minotauros possuem uma pele rígida que oferece um bônus de +2 por armadura natural em sua CA.

• Chifres: os chifres de um minotauro causam dano de 1d6 + bônus de Força e podem ser usados em carga como se fossem uma lança. Se usados em carga, garante um bônus no dano igual a 1.5 vezes o modificador de Força. Ataques com os chifres são considerados ataques armados e não provocam ataques de oportunidade.

• Faro: minotauros recebem um bônus racial de +4 em testes de Sobrevivência para rastrear usando o faro, devido a seu olfato apurado.

• Lógica Labiríntica: todo minotauro recebe gratuitamente o talento regional Lógica Labiríntica, mesmo que não seja nativo de Tapista (veja em "Novos Talentos").

• Medo de Altura: caso tenha que subir qualquer altura superior a 3m, todo minotauro sofre um redutor moral de –4 em suas jogadas de ataque, testes de perícias e testes de resistência.

• Inabilidade com Magia: minotauros são incapazes de usar magia arcana. Portanto, não podem pertencer às classes mago ou feiticeiro. Podem ser bardos, mas não conseguem usar magia arcana.

• Idiomas Básicos: Minotauro e Comum. Idiomas Adicionais: Élfico, Goblin, Gigante, Orc, Silvestre.

Minotauro

• Classe Favorecida: Guerreiro. A classe guerreiro de um minotauro multiclasse é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido às múltiplas classes. Minotauros são uma raça guerreira, sendo esta vocação natural para eles.

• Minotauros têm Ajuste de Nível +2.

Goblins

Goblins de Arton são humanóides baixos, medindo não mais de 1,20m de altura, e mais fracos que os humanos. Têm a cara achatada e nariz largo dos tamuranianos, mas também orelhas pontiagudas e pequenos dentes afiados. A pele é cinzenta, mas essa cor pode variar do amarelo ao quase negro.

A terceira raça não-humana mais comum no Reinado são os goblins. Esse fato pode ser uma surpresa para forasteiros — afinal, os goblins são constante ameaça para os humanos e membros de outras raças. Covardes demais para atacar diretamente, eles espreitam à beira das estradas, fazem emboscadas, atacam vítimas sem condições de defesa. Para grupos de heróis iniciantes, não existe missão mais típica que livrar uma aldeia ou vilarejo de um bando de assaltantes goblins.

Em Lamnor, a ilha-continente ao sul de Arton, os goblins são ainda mais perigosos. Aqui eles fazem parte da Aliança Negra dos goblinóides, como soldados rasos, espiões ou batedores do General Thwor Ironfist. São muito mais selvagens e bestiais que em outros lugares, chegando até mesmo a comer carne humana.

No entanto, dentro dos limites do Reinado, as coisas são diferentes. Neste lugar eles não são vistos como monstros — mas sim cidadãos legítimos, apenas mais uma entre as muitas raças que os deuses despejaram sobre o mundo. E não é uma impressão equivocada — longe da influência perversa de Thwor Ironfist, um goblin pode ser uma pessoa como outra qualquer. É verdade que todos eles trazem a covardia, mesquinharia e egoísmo no coração, pois são traços fundamentais de seu caráter. Mas os goblins do Reinado aprenderam a suprimir essas tendências (ou, pelo menos, escondê-las) para viver em paz entre os humanos.

Assim é o goblin do Reinado. Não um monstro, mas uma vítima dos atos monstruosos de seus semelhantes. Ele é rejeitado, maltratado, alvo de preconceitos. Tratado como a escória da sociedade. Ainda assim, ele abraça e protege uma civilização que o despreza — pois isso é bem melhor que habitar ruínas, atacar humanos e depois ser caçado por aventureiros. E alguns fazem mais do que apenas sobreviver entre os humanos; eles se tornam heróis, lutando ao lado de guerreiros, magos e clérigos.

Goblins são como ratos: pequenos e fracos, encontram na covardia sua maior arma na luta pela sobrevivência. Em áreas selvagens, essa covardia os leva a viver de assaltos, emboscada e matanças. O goblin urbano do Reinado também cultiva a covardia, mas de outra forma; ele se submete aos humanos, aceitando a servidão, trabalhos e missões que ninguém mais aceitaria. Alimentam-se de restos, vivem em favelas e são felizes assim, pois dignidade é coisa desconhecida para eles. Goblins acham engraçado que outros se recusem a varrer ruas, limpar estábulos e caçar ratos em troca de algumas moedas...

Mesmo com essa disposição racial para viver da sujeira e restos humanos, a vida é difícil para o goblin do Reinado — de modo que muitos deles voltam-se para o crime. Mesmo o goblin mais honesto e bem intencionado de Arton já precisou, alguma vez na vida, roubar ou matar para não morrer de fome. Apesar dessa sua tendência para o crime, raramente goblins são empregados em grandes guildas de ladrões; nem os criminosos confiam na habilidade deles. O típico assaltante goblin é o ladrão comum, ordinário, sem ligação com grandes quadrilhas.

Outra peculiaridade do goblin é sua incapacidade total de lidar com magia arcana — eles nunca podem ser magos. Apesar disso, podem ser tão inteligentes quanto qualquer humano. Como resultado, os goblins desenvolvem engenhos mecânicos que substituem a magia: lança-chamas em vez de bolas de fogo, autômatos mecanizados em vez de criaturas mágicas, veículos a vapor em vez de magias de transporte. Sua invenção mais famosa são os balões de ar quente, o mais barato (e menos seguro!) meio de transporte aéreo no Reinado.

Traços Raciais dos Goblins

Os goblins de Arton são muito parecidos com aqueles vistos no *Livro do Jogador* ("Kit de Sobrevivência 2001", página 6), com os seguintes traços raciais:

• –2 Força, +2 Destreza, –2 Carisma: goblins são ágeis, mas também fracos e rudes.

• Tamanho Pequeno: sendo criaturas de tamanho Pequeno, goblins ganham bônus de +1 por tamanho em sua Classe de Armadura, +1 nas jogadas de ataque e +4 em testes de Esconder-se, mas precisam usar armas menores, e sua capacidade de levantar e carregar peso equivale a três quartos da carga máxima das criaturas Médias.

• O deslocamento básico dos goblins é de 6 metros.

• Visão no Escuro: goblins (assim como outros goblinóides) enxergam até 18 metros no escuro.

• +4 de bônus racial nos testes de resistência a doenças. Vivendo sempre na sujeira, goblins são muito resistentes a doenças. Este bônus não se aplica a doenças mágicas ou maldições.

• Perícias: goblins recebem um bônus racial de +2 em testes de Operar Mecanismo e Ofícios (por sua engenhosidade natural), e +4 em Furtividade.

• Inabilidade com Magia: goblins são incapazes de usar magia arcana. Portanto, não podem pertencer às classes mago, feiticeiro ou bardo.

• Idiomas Básicos: Goblin e Comum. Idiomas Adicionais: Dracônico, Élfico, Gnoll, Halfling, Orc e Silvestre.

• Classe Favorecida: Ladino. A classe ladino de um goblin multiclasse é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido às múltiplas classes. Goblins são uma raça furtiva e traiçoeira, sendo assim ladinos naturais.

Centauros

Embora a palavra "centauro" possa ser aplicada a qualquer criatura com torso humano e corpo de animal — e existem muitos tipos em Arton —, o centauro "tradicional" é meio humano, meio eqüino: tem a cabeça, tronco e braços humanos, mas o corpo de um cavalo.

Centauros vivem em grandes comunidades silvestres, ocultas em florestas, campos e savanas. Constroem grandes cabanas coletivas para abrigar suas famílias, e sobrevivem à base de caça, pesca e colheita; não fazem nenhuma questão de erguer grandes centros urbanos, e muito menos visitar cidades. Na verdade, esta é uma raça pouco numerosa — não se conhece mais de vinte ou trinta aldeias em todo o Reinado. Se existem outras, estão bem escondidas. Uma das poucas aldeias conhecidas fica em uma floresta próxima de Malpetrim.

Nas aldeias, os machos atuam como caçadores e guardas enquanto as fêmeas se ocupam da colheita, artesanato e cuidados com os filhotes. Por esse motivo sempre existem mais fêmeas do que machos. O comando é exercido por um líder maior e mais forte. Cada tribo terá também um xamã — um clérigo ou druida que orienta a vida espiritual dos demais. O xamã atua como conselheiro para o líder, mas em certas questões sua autoridade é maior.

Chegar perto de uma aldeia de centauros será sempre difícil; eles percebem logo a aproximação de estranhos e enviam guardas para interceptá-los. Eles vivem em paz com os elfos e outras criaturas da natureza — em Arton, não é raro encontrar elfos foragidos vivendo em suas aldeias. Mas são muito intolerantes com relação a humanos e anões, que dificilmente serão bem recebidos na aldeia. Graças a essa atitude, os centauros criaram fama de "malcriados" e "rabugentos" — mas a verdade é que eles podem ser muito bem humorados entre si mesmos. Goblinóides, orcs e kobolds são intensamente odiados por este povo, atacados assim que são vistos! Centauros são neutros com relação a halflings.

Quando aventureiros encontram centauros, normalmente trata-se de grupos de caça. Armados com lanças, cajados, arcos e muitas vezes escudos (mas raramente armaduras), estes bandos percorrem os limites de seu território para caçar comida ou espantar monstros que ameaçam a tribo. Os maiores inimigos naturais dos centauros são os kobolds; esses monstros pequenos e covardes atacam as fêmeas e filhotes, roubam tesouros e se escondem em lugares de difícil acesso, onde os centauros não podem ir.

Centauros vivem em extrema harmonia com a natureza, fazendo tudo para preservar as áreas onde moram. Eles não caçam ou pescam em demasia, e nem durante o período reprodutivo de cada animal. As tribos maiores praticam a agricultura, e algumas chegam a comercializar alimentos e peças de artesanato com elfos, humanos e anões.

A divindade principal dos centauros é Allihanna. Algumas tribos também louvam Khalmyr, Lena, Tauron e Thyatis. Entre seus sacerdotes correm rumores sobre uma tribo de centauros grotescos e monstruosos, adoradores de Megalokk.

Um centauro JAMAIS aceita ser cavalgado! Apenas em casos de extrema emergência — talvez para ajudar um grande amigo ou pessoa amada, por exemplo — ele se permitiria transportar alguém. Mesmo assim, ele nunca usaria sela ou arreios por livre vontade: se você um dia encontrar tais "adereços" em um deles, certamente trata-se de um escravo.

Pelo simples fato de que nunca se afastam por muito tempo do chão (lembre-se, eles NÃO descendem de macacos...), muitos centauros têm medo de altura. Eles também não gostam de lugares fechados ou apertados, mostrando-se muito incomodados e agitados nessas situações, a ponto de quebrar tudo à sua volta — em Arton, em vez de um elefante, existe o provérbio sobre um "centauro em uma loja de cristais".

Uma lenda artoniana diz que, quando um centauro bebe álcool, será magicamente transformado em demônio! Mas trata-se apenas de um exagero folclórico. A verdade é que, sob efeito de bebida, membros deste povo costumam ficar ainda mais irritados que o normal...

Traços Raciais dos Centauros

Os centauros de Arton são diferentes daqueles vistos no *Livro dos Monstros*, com os seguintes traços raciais:

- Tronco equino: centauros recebem um modificador de +2 em testes de Força (e perícias relacionadas) APENAS para tarefas envolvendo sua metade inferior, como forçar portas, puxar coisas e capacidade de carga.
- Tamanho Grande: sendo criaturas de tamanho Grande, centauros sofrem uma penalidade de –1 em sua Classe de Armadura, –1 em seus testes de ataque e –4 em Esconder-se. No entanto, como seu torso é humano, eles usam armas como criaturas de tamanho Médio.
- O Deslocamento básico dos centauros é 12 metros.
- Armadura Natural: centauros possuem uma pele rígida que oferece um bônus de +2 por armadura natural em sua CA.
- Centauros podem fazer dois ataques extras por rodada com os cascos dianteiros ou traseiros (neste caso, um coice) em combate corporal, causando dano igual a 1d6 + bônus por Força (incluindo seu modificador de +2 para a parte inferior). Estes ataques sofrem as penalidades normais por ataques múltiplos secundários.
- +2 de bônus racial para testes de Ouvir, Procurar, Observar e Sobrevivência: a vida nas florestas torna os centauros muito atentos e perceptivos.
- Centauros não podem ter graduações em Escalar.
- Centauros podem receber os benefícios de talentos como Arqueirismo Montado, Combate Montado e outros como se estivessem a cavalo. Para eles, testes que exijam a perícia Cavalgar são substituídos por testes de Equilíbrio.
- Idiomas Básicos: Silvestre e Comum. Idiomas Adicionais: Élfico, Halfling, Goblin, Gnoll e Gigante.

• Medo de Altura: caso tenha que subir qualquer altura superior a 3m, todo centauro sofre um redutor moral de –4 em suas jogadas de ataque, testes de perícias e testes de resistência.

• Classe Favorecida: Ranger. A classe ranger de um centauro multiclasse é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido às múltiplas classes. Centauros são mais propensos a adotar esta classe por seu estilo de vida selvagem.

• Centauros têm Ajuste de Nível +2.

Sprites

Sprites são o povo-fada de Arton. Sua aparência pode variar, mas em geral são pequenos humanóides medindo não mais de 30cm de altura. Têm orelhas pontiagudas (parecem elfos em miniatura), um ou dois pares de asas translúcidas de inseto, e olhinhos totalmente negros feito olhos de lagartixa. Alguns têm antenas.

Depois dos minotauros, halflings, goblins e anões, os sprites são a quinta raça não-humana mais numerosa no Reinado. Possuem um reino próprio: Pondsmânia, um pequeno país perdido na imensidão de Greenaria, a grande floresta no extremo leste do Reinado. Apesar de reconhecido pelos demais regentes, o reino sprite não tem qualquer forma de comércio ou tratados com os demais reinos: eles não atacam ninguém, assim como não são atacados.

Embora apreciem muito a vida na floresta, os sprites não têm nada de tímidos. Quando os humanos começaram sua expansão a partir de Valkaria, foram logo recebidos pelos minúsculos "vizinhos" — e nunca mais se livraram deles! Sprites podem ser vistos zumbindo em quase todos os pontos do Reinado, especialmente lugares como Vectora, Malpetrim e Hongari.

Sprites são de natureza altamente mágica; TODOS têm habilidades naturais para usar magia. Mas, uma vez que não possuem muita disciplina ou determinação, raramente desenvolvem essa capacidade ou aprendem magias novas. Gostam de comida, diversão e aventura — sendo estes os principais motivos que levam um sprite a acompanhar um grupo de aventureiros.

Ao contrário de outras raças, um sprite morre imediatamente quando entra em uma área de Tormenta — razão pela qual a tempestade demoníaca é muito temida por estas criaturinhas. Quando um sprite morre, transforma-se em poeira brilhante 1d6 rodadas depois, sem deixar um corpo para ser ressuscitado. A única forma de trazer um deles de volta da morte é com um *Desejo* ou *Milagre*. Sprites nunca envelhecem, jamais morrendo por causas naturais.

A divindade principal dos sprites é Wynna, a Deusa da Magia, que teria sido a mãe criadora deste povo-fada. Eles também veneram Allihanna, Lena, Hyninn, Nimb e Thyatis.

Traços Raciais dos Sprites

Os sprites de Arton são diferentes das fadas vistas no *Livro dos Monstros*, com os seguintes traços raciais:

• –4 Força, +4 Destreza, –2 Constituição, +2 Carisma: sprites são muito ágeis e mostram uma personalidade marcante, mas também são fracos e de constituição delicada.

• Tamanho Miúdo: sendo criaturas de tamanho Miúdo, sprites ganham bônus de +2 por tamanho em sua Classe de Armadura, +2 nas jogadas de ataque e +8 em testes de Esconder-se, mas precisam usar armas menores, e sua capacidade de levantar e carregar peso equivale a metade da carga máxima das criaturas Médias. Sprites que possuam um familiar podem utilizá-los como montarias.

• O deslocamento básico de um sprite é apenas 3m. No entanto, sprites podem voar a uma velocidade de 20m (boa).

• Idiomas Básicos: Silvestre e Comum. Idiomas Adicionais: Élfico, Halfling, Dracônico, Goblin, Celestial, Auran. Além disso, sprites podem livremente *Falar com Animais* como uma habilidade similar à magia, sem limite de utilizações ou duração. Veja a descrição da magia no *Livro do Jogador*.

• +2 de bônus racial em testes de resistência contra ilusões, pois sprites estão familiarizados com esse tipo de magia.

• Sprites com Carisma 10 ou mais podem lançar as magias de nível 0 (truques) *Globos de Luz*, *Som Fantasma* e *Prestidigitação*, todas apenas uma vez por dia. São magias arcanas, logo o sprite está sujeito a chance de falhas por usar armadura. Trate os sprites como lançadores de magia de nível 1 para todos os efeitos que dependem de nível (alcance nas três magias, e duração para *Som Fantasma*). Veja a descrição das magias. Nota: esta habilidade é idêntica à magia racial dos gnomos, descrita no *Livro do Jogador*.

• Classe Favorecida: Feiticeiro. A classe feiticeiro de um sprite multiclasse é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido às múltiplas classes. Sprites acabam desenvolvendo os poderes de um feiticeiro por sua própria natureza mágica.

Elfos-do-Mar

São infinitas as maravilhas submarinas de Arton, mas nenhuma se compara aos elfos-do-mar. Enquanto a raça humana predomina em terra firme e os elfos terrestres perderam seu reino em Arton-sul, no mar podemos encontrar vastos reinos dominados por seus primos submarinos.

Elfos-do-mar têm as mesmas orelhas pontiagudas (às vezes com raios, feito barbatanas) e olhos amendoados de suas contrapartes da superfície, mas as semelhanças físicas terminam aí. São criaturas de pele perolada ou azul-acinzentada, como os golfinhos. Os olhos e cabelos têm cores que variam de indivíduo para indivíduo: verde, azul, roxo, rosa e, mais raramente, vermelho ou dourado. Quando estão na água, respiram pelas narinas e expelem a água por seis fendas branquiais nas costas. Em terra, essas fendas se fecham e os pulmões funcionam de forma normal. Algumas subraças têm membranas entre os dedos, enquanto outras têm mãos e pés normais — mas com nadadeiras nas laterais das pernas e antebraços.

Elfos-do-mar vestem pouca roupa. Quase sempre apenas tangas na parte inferior, feitas de couro de peixe ou fibras de alga-marinha. Armaduras seriam inaceitáveis, exceto certas peças raras, desenhadas para não interferir com a natação. As elfas

Elfo-do-mar e sua vítima humana

usam na parte superior peças feitas de conchas, ou conservam os seios nus — afinal, como seu peso não é incômodo embaixo d'água, não existe qualquer razão para cobri-los. Elfos-do-mar não têm infravisão, mas possuem um sonar com alcance de 120m (apenas embaixo d'água).

Grande parte dos elfos-do-mar tem o poder de se transformar em uma criatura marinha (geralmente um golfinho). Nessa forma ganham os mesmos poderes e habilidades da forma animal, mas não podem usar magia. Esse poder funciona apenas embaixo d'água; um elfo transformado ainda pode sair da água se sua forma animal é capaz disso, mas não poderá voltar ao normal. Um elfo-do-mar sempre irá reconhecer outro, não importando a forma que possua no momento.

Um elfo-do-mar pode viver em terra firme, mas a permanência no mundo seco provoca imensa dor e debilitação de seu organismo. Mergulhar em água do mar vai restaurar sua saúde em algumas horas. Água doce não cura os danos, mas detém e impede a degeneração. Se mergulhar em água doce ou salgada pelo menos a cada dois dias, um elfo-do-mar pode viver em terra sem problemas.

Ao contrário dos elfos sem pátria espalhados em terra firme, os elfos-do-mar vivem em comunidades — ou mesmo reinos. Sabem lutar quando preciso, mas são pacíficos, vivendo em harmonia com a natureza. Os golfinhos são seus maiores amigos, e as únicas criaturas em quem realmente confiam. Odeiam selakos (como são chamados os tubarões em Arton), caçando e matando esses predadores assim que os encontram.

Como armas favoritas, preferem o tridente, o arpão e a rede. Algumas comunidades têm um tabu muito rigoroso a respeito de mulheres e armas: uma elfa é reponsável apenas pela colheita de vegetais ou pequenos animais, fabricação de roupas e utensílios, preparação de comida e outras atividades domésticas. Elas são proibidas de caçar, pescar ou lutar. Não é permitido a elas assistir os treinos de combate dos elfos. Não podem nem mesmo tocar em armas — uma arma tocada por uma elfa será imediatamente destruída, pois acredita-se que se tornou uma arma maldita. Essa crença é tão forte que, se um elfo-do-mar usa uma arma que acredite ter sido tocada por uma mulher, ele sofre um redutor moral de –2 em seus ataques.

Os elfos-do-mar têm tecnologia muito primitiva. Eles não podem acender fogo e nem forjar metais, elementos indispensáveis para uma civilização avançada. Fabricam suas armas e ferramentas com pedra, coral e madrepérola (material extraído da concha de moluscos). Também sabem aproveitar partes de animais marinhos: usam conchas e cascos de tartaruga como escudos, e garras de crustáceos gigantes para fazer machados, espadas e lanças. Embora reclusos, eles também podem negociar armas e ferramentas metálicas com habitantes da superfície.

Traços Raciais dos Elfos-do-Mar

Elfos-do-mar têm uma coleção de traços raciais completamente diferentes dos elfos terrestres:

• +2 Destreza, –2 Inteligência: elfos-do-mar são ágeis, mas também menos espertos que elfos terrestres.

• O deslocamento básico de um elfo-do-mar é 9 metros, em terra ou na água.

• Visão na Penumbra: elfos-do-mar podem enxergar quatro vezes mais que os humanos sob a luz das estrelas, lua, tochas e outras condições de baixa iluminação.

• Sonar: elfos-do-mar têm um sentido de sonar com o mesmo efeito da Visão no Escuro, mas com alcance de 120m, e funciona apenas embaixo d'água.

• Elfos-do-mar são competentes com o tridente, arpão e rede, armas tradicionais de sua raça (no entanto, isso não é válido para elfas de algumas tribos).

• Elfos-do-mar não possuem nenhuma imunidade especial contra magias ou efeitos de Encantamento.

• Um elfo-do-mar pode respirar fora d'água durante um número de horas igual a seu valor de Constituição. Esgotado esse prazo ele começa a sufocar, como é descrito na página 88 do *Livro do Mestre*. O elfo deve permanecer imerso em água durante pelo menos oito horas antes de estar preparado para um novo período em terra seca.

• Perícias: elfos-do-mar recebem um bônus de +8 em Natação, e só precisam fazer testes para evitar perigos ou situações extremas. Também recebem um bônus de circunstância de +2 em testes de Empatia com Animais, Esconder-se, Furtividade, Observar, Ouvir, Procurar, Senso de Direção e Sobrevivência, apenas embaixo d'água.

• Idiomas Básicos: Élfico e Aquan. Idiomas Adicionais: Comum, Dracônico, Abissal, Infernal, Silvestre.

• Classe Favorecida: Ranger. A classe ranger de um elfo-do-mar multiclasse é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido às múltiplas classes. Os elfos-do-mar artonianos são mais selvagens e rústicos que os elfos terrestres.

Nagahs

Existem em Arton certas criaturas inteligentes aparentadas com serpentes venenosas, quase todas criadas para servir Sszzaas, o Deus da Traição. Temos os antigos homens-serpente de Lamnor, raça maligna devotada ao culto de Sszzaas; e as nagas, imensas e monstruosas serpentes com cabeça humana, encarregadas de proteger itens e locais sagrados para os sszzaazitas.

Ambas são criaturas malignas. Ambas são temidas por heróis aventureiros. E isso complica as coisas para uma terceira raça de povo-cobra — um povo nobre, inteligente, digno. A confusão fica ainda maior porque seu nome não é facilmente distinguível de suas parentes diabólicas: nagahs.

A palavra "nagah" (oxítona, com o "a" final pronunciado um pouco mais longo) significaria "escolhida da Serpente" na sua língua ancestral da raça. Se isso for verdade, é fácil entender porque as enormes cobras com cabeças humanas de Sszzaas receberam um nome parecido. Curiosamente, as nagahs não percebem que o próprio nome de sua raça pode causar confusão entre as outras criaturas ("bárbaros ignorantes", elas costumam retrucar). Assim, nagahs são um povo de homens e mulheres-serpente com sua própria cultura, cidades e heróis aventureiros.

Tanto o macho quanto a fêmea nagah apresentam a metade anterior do corpo humana, e a metade posterior como serpente. São maiores que um ser humano, embora boa parte do corpo seja usada para locomoção e sustentação, de modo que sua altura aparente é a de um humano normal.

Nagahs são répteis. Têm sangue frio, escamas e todos os órgãos internos de uma cobra, com algumas poucas diferenças. Possuem dois pulmões (ao invés de um, como as cobras) e respiram como os humanos. Têm pêlos e cabelos, normalmente inexistentes em répteis, sendo que as mulheres consideram cabelos longos um motivo de honra e glória, muito semelhante ao hábito dos anões em cultivar suas barbas.

Seus crânios são ligeiramente mais alongados que os dos humanos, quase reptilianos. Suas faces aparentam traços orientais, lembrando um pouco as feições alongadas dos elfos. Algumas, inclusive, apresentam orelhas pontiagudas. Os olhos, de cores variadas, são como os de répteis, com as pupilas em formato de fendas que se alargam na presença de pouca luz e se estreitam com muita luz. Nagahs não possuem uma audição muito aguçada (apesar da ocorrência de orelhas pontiagudas) e a surdez parcial é comum entre elas.

São onívoras, mas preferem carne, geralmente de mamíferos — mas nunca de outros humanóides ou seres inteligentes. Consideram o canibalismo um ato bárbaro. Quando necessário, podem viver apenas de vegetais, o que consideram deplorável.

Diferente das dragoas-caçadoras de Galrasia, as nagahs não possuem sangue quente. Isso as obriga a viver em locais de clima tropical, quente ou até desértico (elas não são afetadas por forte calor ambiental). Clima temperado ou frio torna as nagahs desanimadas e letárgicas, com o risco de entrarem em hibernação involuntária. Uma nagah hibernando não desperta, a menos que seja aquecida; do contrário, pode morrer por inanição.

As nagahs têm o mesmo tempo de vida de um elfo, mas existem casos de nagahs ainda mais velhas, com idade quase duas vezes maior do que se imagina que um elfo possa viver.

Dentro do Reinado, as nagahs são encontradas nas profundezas mais densas das florestas de Greenaria — em cidades subterrâneas nas montanhas de Schkarshantallas e em Trebuck. Acredita-se que tenham cidades também nas Montanhas Sanguinárias, mas estas ainda não foram encontradas. Comunidades nagahs são pequenas, quase nunca maiores que uma vila ou cidadela. Elas aceitam e toleram seres de outras raças em seu meio, desde que eles respeitem seus costumes e leis. A vila ou cidade é comandada por um matriarcado de oito nagahs mais velhas, sempre fêmeas, escolhidas por voto do conselho anterior, a cada 50 anos.

Embora sejam um matriarcado, de nenhum modo ocorre preconceito quanto ao sexo nessa sociedade. A maioria dos papéis principais é ocupado pelas fêmeas, mas os machos compreendem isso como uma vontade da Grande Deusa. Nagahs seguem fielmente (alguns diriam fanaticamente) um aspecto da deusa Allihanna, que para elas seria como a Grande Nagah

— uma serpente com cabeça humana, feminina. Ela teria criado todos os animais vivos e as nagahs.

Os machos da espécie sabem como trabalhar com o ferro, mas o fazem principalmente para a manufatura de ferramentas e utensílios domésticos. Entre eles, forjar metais é um trabalho inferior. Preferem comprá-los de outras raças. Nagahs preferem armaduras de couro recobertas por bronze, extremamente decoradas. Tais armaduras são equivalentes a uma cota de malha. Quando a elas são acrescidas placas de bronze para uma maior proteção da cauda, tornam-se tão boas quanto uma loriga segmentada.

As nagas vivem quase que totalmente da caça. Também produzem artigos de cerâmica, madeira, bronze e tecido — que trocam por itens metálicos, comidas exóticas e outras amenidades. Cidades razoavelmente grandes costumam ter uma pequena área reservada ao cultivo e criação de animais como trobos, porcos, cabras, patos, gansos e galinhas. Curiosamente, nagahs não criam grandes quadrúpedes (vacas, cavalos...).

Nagahs aventureiras costumam se dedicar ao clericato (como druidas ou xamãs da Grande Nagah), estudo de magia ou combate. Os machos sempre serão guerreiros, pois eles acreditam que os homens não podem lidar com magia. Quando homens de outras raças demonstram essa capacidade, as nagahs não levam sua masculinidade muito a sério...

As nagahs têm grande paixão pela música, embora não escutem muito bem. Isso se deve ao mesmo truque usado para "encantar" cobras; não é a música que as encanta, mas sim sua vibração. Entre as nagahs, grandes músicos são considerados quase bruxos — às vezes temidos, às vezes adorados. Os inimigos das nagahs aproveitam-se dessa sua fraqueza, usando bardos talentosos para encantar as mulheres-serpente e evitar que elas lutem.

Devido aos padrões de escamas cada vez mais complexos que as nagahs adotam ao longo da vida, mercadores cruéis pagam mercenários para caçá-las e vendem suas peles por preços caríssimos. Em Vectora, onde esse comércio é proibido, peles de nagah são vendidas como sendo de cobras gigantes. Por outro lado, uma nagah que encontre pessoas transportando ou usando pele de cobra (seja de nagah ou não) vai matá-las sem pensar duas vezes. Para elas, todas as serpentes são animais sagrados, e devem ser protegidos. As cobras venenosas, que servem a Lacertos (Sszzaas) podem ser mortas apenas em autodefesa.

Novas Raças: Altura e Peso Aleatórios

Raça	Altura Base	Modificador de Altura	Peso Base	Modificador de Peso
Minotauro*	1,75m	+2d10x2.5	70kg	x(2d4x0,5)kg
Goblin**	1 m	+2d4x2.5	15kg	x0,5kg
Centauro	1,55m	+2d10x2.5	400kg	x(2d6x0,5)kg
Centaura	1,50m	+2d10x2.5	360kg	x(2d6x0,5)kg
Sprite**	20cm	+2d4x2.5	50g	x(2d6x0,5)g
Elfo-do-Mar	1,50m	+2d6x2.5	45kg	x(1d6x0,5)kg
Elfa-do-Mar	1,45m	+2d6x2.5	42kg	x(1d6x0,5)kg
Nagah, fêmea***	2,20m	+2d10x2.5	400kg	x(2d6x0,5)kg
Nagah, macho***	2,30m	+2d10x2.5	440kg	x(2d6x0,5)kg

* não existem minotauros fêmeas.

** mesmos atributos para ambos os sexos.

*** altura média quando em posição normal, podendo variar até 1m a mais ou a menos conforme a nagah desejar.

Traços Raciais das Nagahs

• Tamanho Grande: sendo criaturas de tamanho Grande, nagahs sofrem uma penalidade de –1 em sua Classe de Armadura, –1 nos testes de ataque e –4 em Esconder-se.

• O deslocamento básico de uma nagah é 9 metros.

• Visão na Penumbra: nagahs podem enxergar duas vezes mais que os humanos sob a luz das estrelas, lua, tochas e outras condições de baixa iluminação.

• Armadura Natural: nagahs possuem uma pele rígida que oferece um bônus de +4 por armadura natural em sua CA.

• Nagahs podem atacar mordendo (dano de 1d4), golpeando com a cauda (1d6) ou agarrando com a cauda (1d4 + bônus de Força). O dano de ataques com a mordida ou golpe de cauda recebe apenas metade do bônus de Força. A cauda tem alcance de 3m.

• Nagahs são imunes à petrificação provocada por medusas, basiliscos, cocatrizes e quaisquer criaturas aparentadas a serpentes. Mas ainda estão sujeitas a outras formas de petrificação.

• +2 de bônus racial nos testes de resistência a venenos.

• –2 em testes de Ouvir: nagahs têm audição ruim.

• –2 em testes de resistência contra efeitos e magias baseados em frio ou gelo: nagahs têm sangue frio e pouca resistência a baixas temperaturas.

• –4 em testes de resistência contra encantamentos lançados por bardos, ou que se manifestem através de música: resistir a uma boa música é muito difícil para as nagahs.

• Um teste bem-sucedido de Atuação (CD 20) permite a um personagem (bardo ou não) encantar uma nagah, que fica paralisada (na verdade, dançando) enquanto durar a música. A nagah tem direito a um teste de Vontade (CD igual ao resultado do teste de Atuação do músico) para evitar o efeito. Caso receba dano, tem direito a um novo teste (reduzindo a CD em número igual ao dano sofrido).

• Nagahs não podem ter graduações em Cavalgar.

• Idiomas Básicos: Dracônico e Comum. Idiomas Adicionais: Silvestre, Élfico, Goblin, Gnoll e Halfling.

• Nagahs têm Ajuste de Nível +1.

Traços Raciais das Nagahs Fêmeas

• –2 Força, –2 Constituição, +2 Inteligência, +2 Sabedoria: nagahs fêmeas são mais fracas e frágeis, mas também mais inteligentes e sábias.

• Classe Favorecida: Clérigo. A classe clérigo de uma nagah

fêmea multiclasse é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido às múltiplas classes. Nagahs femininas costumam se tornar druidas ou xamãs.

Traços Raciais das Nagahs Machos

• +2 Força, +2 Constituição, –2 Inteligência, –2 Sabedoria: nagahs machos são fortes e resistentes, mas de intelecto limitado.

• Classe Favorecida: Guerreiro. A classe guerreiro de uma nagah macho multiclasse é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido às múltiplas classes. Nagahs masculinas recebem educação e treinamento orientados para o combate.

Classes de Personagem em Arton

Todas as classes de personagens vistas no *Livro do Jogador* existem no mundo de **Tormenta**, de forma quase idêntica às suas versões originais. Você vai encontrar a seguir informações culturais sobre como são essas classes em Arton, bem como ligeiras considerações mecânicas sobre regras, quando necessárias.

Bárbaro

A única grande diferença entre o civilizado e o não-civilizado está na linguagem escrita: um povo que não tenha sua própria linguagem escrita não é considerado civilizado. Será, portanto, um povo bárbaro — e existem muitos assim em Arton.

Bárbaros artonianos tipicamente não sabem ler ou escrever, não sabem contar acima de cinco (os dedos de uma mão) e preferem não usar armaduras de qualquer tipo, embora alguns o façam. Nem todos são rudes ou selvagens; muitos podem ser nobres e orgulhosos, donos de certa beleza rústica e carisma animal.

Em geral bárbaros vivem em vilas, aldeias ou em grupos errantes. Embora sua tecnologia não seja avançada o bastante para forjar aço, eles sabem obter peças metálicas de outras formas e aprender a manejá-las. Sua arma favorita é o machado.

Uma infinidade de tribos bárbaras habitava a região do Reinado antes da chegada dos exilados de Lamnor. Após anos de guerras, essa região foi colonizada e os bárbaros foram mortos, expulsos ou integrados à sociedade, misturando suas culturas. Muitas nações do Reinado têm costumes baseados na tradição dos bárbaros, especialmente Namalkah e Collen.

Ainda existem muitas regiões de Arton habitadas por bárbaros, como a Grande Savana e as Montanhas Sanguinárias. Bárbaros humanos são os mais comuns, mas eles existem entre muitas outras raças — especialmente orcs, bugbears e ogres. Pequenas e raras tribos de anões bárbaros se escondem nas Sanguinárias, ou em pontos ocultos de Doherimm. Também correm rumores de que, ao sul de Lamnor, alguns elfos fugitivos da Aliança Negra apegaram-se à barbárie.

Considerações Mecânicas: nenhuma.

Bardo

Arton é um mundo de grandes heróis, grandes aventuras e grandes feitos. Essas histórias devem ser contadas. Esse é o papel dos bardos, os artistas supremos de Arton.

A profissão de bardo está entre as mais respeitadas do Reinado — pois, em uma sociedade sem comunicação a longa distância, cabe a eles transmitir notícias de lugares afastados. Também são eles que oferecem entretenimento à população.

Acima de tudo, o bardo é uma figura de carisma. Com seu talento ele conquista a confiança de inimigos, derrete o coração das damas e acalma as feras. Em aldeias e vilarejos afastados das grandes cidades, a simples passagem de um bardo costuma ser motivo de festa. É comum que eles sejam acolhidos em estalagens e casas de família, recebam cama e comida, apenas em troca de algumas boas canções ou histórias. (Isso é uma grande ironia, levando em conta que bardos têm habilidades muito semelhantes às dos ladrões.)

Bardos são lembrados como pessoas de boa aparência, em trajes elegantes, em geral trazendo consigo um bandolim, harpa ou outro instrumento. Mas esse estereótipo não é verdadeiro. QUALQUER tipo de artista aventureiro será considerado um bardo — desde a linda dama élfica que comove os bárbaros com sua canção até o malabarista de facas circense, passando pela odalisca do deserto, o escultor anão, o bobo-da-corte...

Todo bardo é um artista, mas nem todo artista é um bardo — apenas aqueles que decidem viver aventuras. Mas por que um artista se tornaria um aventureiro? Os motivos são variados. Muitos acompanham grandes heróis para produzir obras sobre seus feitos, pois as mais poderosas histórias de Arton são aquelas sobre grandes aventuras. Outros tentam buscar inspiração em lugares distantes. E outros ainda o fazem pelo puro prazer da aventura, a emoção de desafiar monstros e vilões — uma emoção que eles podem, mais tarde, transformar em obras de arte.

Considerações Mecânicas: em Arton, todos os bardos são abençoados e protegidos pela deusa Tanna-Toh, sendo que matar um deles atrai terrível má sorte sobre o criminoso. Em geral essa maldição ocorre na forma de um redutor divino de –2 em todos os testes, mas existem rumores sobre coisas muito diferentes. Podem ser desde pequenas alterações corporais (chifres, cauda, manchas...) até a perda de um dos sentidos, ou pior. A maldição só é removida caso o bardo seja ressuscitado.

Clérigo

O Nada e o Vazio se casaram. Deram à luz os vinte deuses maiores do Panteão. Estes povoaram o mundo de Arton com suas próprias criações — uma infinidade de raças e criaturas. E muitas entre estas criaturas decidem, pelos mais variados motivos, servir a esses deuses criadores de todas as formas que puderem.

Em média, em cada dez aventureiros, pelo menos um ou dois tem algum tipo de relação com os deuses. Eles podem ser clérigos, paladinos, xamãs, druidas, cultistas... são muitos ti-

pos de heróis e vilões. Todos têm pelo menos uma coisa em comum: eles recebem poder mágico dos deuses, em troca de servir a seus interesses.

Os clérigos de Arton existem em uma espantosa variedade — a ponto de que, muitas vezes, não se consiga reconhecê-los como tais. Temos desde o humilde xamã de Allihanna, devotado à proteção de um povoado selvagem, ao exótico clérigo de Nimb, que age e se veste como um louco. Alguns são pacíficos, solenes, enquanto outros são combativos e brutais, dependendo da divindade a quem servem.

Nem todos os clérigos são devotados a um dos vinte deuses. Existem aqueles que escolhem servir a uma das centenas de divindades menores que caminham em Arton — literalmente, porque muitos destes "deuses" são na verdade criaturas mortais, ainda que muito poderosas.

Outros ainda, humildes, acreditam que devem se devotar aos deuses como um todo, cultuar essa incrível família de entidades conhecida como o Panteão — bem como demonstrar respeito para com todos os outros deuses menores. Assim, quando fala de sua fé, este sacerdote se refere apenas "aos deuses".

Considerações Mecânicas: um clérigo de um dos vinte deuses não recebe poderes concedidos por escolher domínios. Em vez disso, ele recebe um dos Talentos destinados a servos de sua divindade. Mais detalhes no capítulo "O Panteão".

Para clérigos que escolham ser neutros, sem servir a nenhum deus específico, use as regras normais.

Druida

Os servos de Allihanna, a Mãe Natureza, dividem-se em dois tipos: druidas e xamãs (clérigos). Na verdade são poucas as diferenças, ambos são sacerdotes devotados à proteção dos animais e da vida selvagem.

Os druidas de Allihanna são reclusos, vivendo isolados em uma área selvagem — sozinhos ou em pequenos grupos formados apenas por outras druidas, sendo estes um tanto raros. Por seu contato maior com a natureza, o druida tem mais facilidade para sobreviver em lugares selvagens e lidar com animais. Por outro lado, ele tem grande dificuldade em se relacionar com pessoas e agir em grandes centros urbanos. Pouca coisa consegue deixar um druida mais nervoso que uma cidade cheia de gente.

A típica área de atuação do druida é a floresta. Mas, da mesma forma que os rangers, druidas também existem em outros tipos de terreno: florestas tropicais (mais quentes), florestas temperadas (mais frias), montanhas, pradarias (planícies, estepes, savanas), rios e lagos, oceanos, desertos, e regiões geladas. O jogador deve escolher um destes durante a construção do personagem.

Uma vez que os animais são seus únicos companheiros, druidas costumam vestir apenas trapos. Eles encontram formas criativas de conseguir material para suas roupas: couro de grandes répteis (que descamam de tempos em tempos), membranas de grandes ovos, seda de casulos, conchas, folhas, flores, plumas...

Nem todos os druidas servem a Allihanna. Existem também aqueles que escolhem servir seu irmão perverso, Megalokk, o Deus dos Monstros. Animais e monstros são inimigos desde o início dos tempos — e essa inimizade prevalece até hoje entre seus defensores. Assim, da mesma forma que os druidas de Alihanna protegem os animais "normais", druidas de Megalokk fazem o mesmo com relação a monstros, dragões, dinossauros e feras sobrenaturais de todos os tipos.

Considerações Mecânicas: druidas recebem um dos talentos destinados a servos de Allihanna ou Megalokk. Mais detalhes no capítulo "O Panteão".

Druidas de Allihanna não podem usar armaduras de metal ou armas cortantes (exceto no caso de armas naturais, como garras e dentes; ou armas geradas por magia divina). Armaduras de couro são permitidas somente se foram feitas com o couro de animais que tiveram morte natural. A morte de animais selvagens é permitida apenas em defesa própria.

Druidas também não conseguem descansar adequadamente em cidades (eles não recuperam Pontos de Vida, e não podem preparar novas mágicas); por isso eles sempre preferem o relento a um quarto de estalagem.

Druidas recebem um bônus de +1 em todas as suas perícias de classe quando atuam em seu tipo de terreno.

Guerreiro

Em Arton, a profissão de aventureiro é muito comum. Uma em cada dez pessoas será um aventureiro. Destes, cerca de metade serão guerreiros. Eles são numerosos; enchem as fileiras dos exércitos, protegem os portões das cidades, defendem suas aldeias contra monstros... estão por toda parte.

Um guerreiro artoniano confia em suas habilidades de combate, sua perícia com armas e na força do aço. Que os magos fiquem em suas bibliotecas e os clérigos tentem decifrar os desejos de seus deuses; para partir em busca de perigo e aventura, o guerreiro precisa apenas de uma arma fiel e uma boa armadura ou escudo. Se forem mágicos, melhor ainda!

Mesmo em um mundo onde a magia é poderosa e abundante, um grupo de aventureiros não será realmente eficiente sem um ou mais guerreiros. Estudos realizados pelo Protetorado do Reino estimam que, em uma equipe ideal, pelo menos metade dos membros serão guerreiros. Um grupo que não contenha pelo menos um guerreiro terá chances pequenas de sobrevivência.

Considerações Mecânicas: nenhuma.

Feiticeiro

Feiticeiros não aprendem magia, mas descobrem que podem usá-la. Sendo Arton um mundo tão povoado de raças mági-

Xamã,
Druida e
Ranger

Grupo de Aventureiros

cas, esta é uma ocorrência muito comum.

Uma das razões mais conhecidas para o surgimento de um feiticeiro é que ele seja descendente de uma criatura mágica poderosa, como um dragão, gênio, fada ou até um deus menor. Muitas criaturas mágicas artonianas são conhecidas por assumir formas humanas (ou semi-humanas) e apaixonar-se por estes seres, gerando filhos. Estas crianças podem parecer normais em todos os aspectos, talvez nunca manifestando nenhum poder — fato que pode ocorrer apenas gerações mais tarde.

Mas também pode ocorrer que o feiticeiro tenha sido abençoado pelos deuses com magia, para realizar algum grande propósito. Wynna, a Deusa da Magia, é especialmente conhecida por conceder poderes mágicos livremente, sem seguir nenhum critério — ou, pelo menos, nenhum critério que consigamos entender. Os opositores de Wynna, como o mago Vectorius, protestam contra uma "entidade insana que distribui magia para todos", sem distinção.

Quando descobre que tem esses poderes, em geral o feiticeiro começa uma longa busca para descobrir quem ele realmente é, e qual seria sua missão. Isso o leva a participar de aventuras ao lado de outros heróis.

Considerações Mecânicas: nenhuma.

Ladino

O cidadão comum pode estranhar o fato de que valorosos guerreiros, clérigos, paladinos ou magos às vezes sejam vistos na companhia de "ladrões". Afinal, por que um grupo de heróis aceitaria a presença de um criminoso entre eles?

Isso acontece porque, entre os aventureiros, um ladrão não é necessariamente um criminoso ou pessoa maligna. Ele pode ser um herói aventureiro como qualquer outro — mas com habilidades diferentes. Ladrões sabem destrancar fechaduras, detectar e desarmar armadilhas, encontrar passagens secretas, seguir rastros, escalar muros, agir furtivamente e realizar uma série de outras façanhas muito úteis durante a exploração de masmorras ou ruínas.

Assim, o ladrão é um tipo de aventureiro especialista. Seria muito pouco sensato partir para explorar uma masmorra sem pelo menos um ladino no grupo. Nem sempre a espada ou a magia são eficientes diante de uma armadilha mortal, passagem secreta ou porta trancada.

Mas não se pode negar que os talentos do ladino também tornam difícil evitar que se volte para o crime. Eles são mestres em invasão, disfarce e punguismo. Quase nada pode deter um ladrão experiente quando ele está determinado a roubar algo ou alguém.

Publicamente, a palavra "ladrão" ou "ladino" ainda é ligada a criminosos. Muitos deles já foram aclamados como grandes heróis, mas sem que o povo jamais soubesse sobre seus verdadeiros talentos. Alguns ladrões, inclusive, não aceitam ser chamados assim.

Considerações Mecânicas: nenhuma.

Mago

Em Arton, onde a magia pode realizar as mais incríveis façanhas e substituir artefatos tecnológicos, os magos são extremamente importantes.

Enquanto os servos dos deuses preferem prestar serviços a uma entidade poderosa em troca de suas magias, os magos não acreditam nesse tipo de acordo. Eles conquistam seus poderes de outras maneiras. Alguns o fazem com esforço, estudo e disciplina, estudando com um mestre, da mesma forma que aprendemos qualquer ciência. Outros pesquisam sozinhos, participando de aventuras para encontrar e desvendar novos segredos.

Nem todos os magos são aventureiros. Muitos deles são apenas profissionais, muito valorizados nesta sociedade tão dependente de magia. Magos especialistas em teleporte oferecem transporte mágico rápido e eficiente. Magos telepatas atuam como mensageiros, conselheiros reais, embaixadores ou espiões. Magos glaciais criam gelo para conservar alimentos, e assim por diante.

Por tudo isso, em Arton não é especialmente difícil tornar-se um mago. A magia é ensinada em escolas, sendo a Grande Academia Arcana especialmente famosa como a maior e melhor instituição na área. O reino de Wynlla, com sua cultura baseada em magia arcana, também produz grande quantidade deles. Na verdade, quase todas as cidades do Reinado têm pelo menos um mago residente, que pode muito bem aceitar um aprendiz.

Considerações Mecânicas: nenhuma.

Monge

Na antiga Tamu-ra, grandes monastérios treinavam muitos monges. Infelizmente, todos eles foram destruídos. Nos dias de hoje, para aprender suas técnicas, os monges devem encontrar um dos poucos mestres que sobreviveram à Tormenta — ou descobrir seus segredos de alguma outra forma, talvez através de livros ou pergaminhos perdidos.

Os monges de Arton aprendem não apenas técnicas de combate, mas também filosofia e religião. Como verdadeiros clérigos, eles recebem poderes divinos de seu deus dragão Lin-Wu. Todos se vestem de forma simples, jamais ostentando luxo ou riqueza. Eles cultivam a harmonia com o universo e a purificação total do corpo: em geral não comem carne, não bebem álcool, e não se entregam a prazeres carnais.

As tradições das artes marciais não eram conhecidas pelo povo do Reinado quando este veio de Lamnor; elas chegaram há poucas décadas, trazidas pelo povo de Tamu-ra. Embora a maioria dos tamuranianos se recuse ensinar seus segredos a estrangeiros, alguns mestres aceitam aprendizes de qualquer raça. Graças a eles, está aumentando o número de monges em Arton.

Considerações Mecânicas: nenhuma.

Paladino

Em Arton, os paladinos existem em sua forma mais tradicional: guerreiros sagrados, abençoado com o poder dos deuses, defensores do bem e ordem.

Paladinos são treinados quase da mesma forma que os clérigos: acolhidos em templos e monastérios quando crianças, orientados nos caminhos da justiça e nobreza, mas também treinados como guerreiros para lutar contra o mal. Também existem casos raríssimos em que pessoas de valor são escolhidas pelos próprios deuses, recebendo o status de paladino por seus próprios esforços, sem qualquer contato com sacerdotes ou templos. Mas estes são exceções: a grande maioria dos paladinos atua como soldados de elite em ordens clericais.

Não importa a que deus serve, um paladino só recebe seu título e poderes com uma vida de justiça, virtude, pureza e bondade absolutas. Qualquer ato maligno de sua parte, seja intencional ou acidental, resulta no cancelamento de seu status. Caso esse pecado tenha sido leve, às vezes o paladino pode conseguir o perdão dos deuses após cumprir uma grande missão ou alguns meses de penitência. Além disso, por sua eterna disposição em lutar contra o mal e colocar sua vida em risco, são escassos os guerreiros sagrados que atingem idade avançada. Em toda a história de Arton não se conhece mais de dez paladinos que tiveram morte natural.

Além de uma vida de pureza e virtude, não é raro que os deuses exijam de seus paladinos o cumprimento de certos votos — como silêncio, pobreza, castidade ou celibato. Tais exigências não chegam de deuses específicos; não há uma ou outra divindade que exige este ou aquele voto. Essa escolha é individual, particular para cada paladino. Ele pode ser informado sobre tais votos diretamente pelos deuses, em sonhos ou visões, mas o mais comum é conhecê-las através de clérigos.

Entre os deuses maiores, apenas Khalmyr, Azgher, Lena, Marah, Thyatis, Valkaria, Tanna-Toh e Lin-Wu têm paladinos. Deuses menores de tendência bondosa também podem possuir um único paladino por vez.

Considerações Mecânicas: como os clérigos, um paladino de um dos vinte deuses recebe um dos talentos destinados a servos de sua divindade. Mais detalhes no capítulo "O Panteão".

Em Arton, apenas humanos ou seres de sangue humano (meio-elfos e meio-orcs) podem ser paladinos. As únicas exceções são os paladinos de Khalmyr (que também podem ser anões) e de Glórienn (elfos, mas sem direito a poderes concedidos).

Ranger

Muito conhecido em Arton, o ranger é um guerreiro rústico, um aventureiro habituado à vida natural. Embora não seja tão

Monge, Paladino e Mago

selvagem quanto um bárbaro, ele mostra claro desconforto em grandes cidades ou aglomerações humanas; prefere viver sozinho — ou em pequenos bandos — em florestas, montanhas, planícies e outros lugares distantes da civilização.

O típico ranger não aprecia escudos ou armaduras metálicas, por serem desajeitadas e pouco silenciosas. Sorrateiro, ele prefere armaduras de couro, carapaça ou outros materiais. Suas armas favoritas são a espada curta e o arco e flecha, mas um ranger pode usar qualquer arma.

Rangers conhecem bem os segredos da natureza. São exímios caçadores, mas matam apenas o necessário para seu sustento. Eles têm grande experiência no trato com animais, e alguns podem até se comunicar com eles livremente. Para um grupo de aventureiros que percorre uma área selvagem, não há companheiro mais indicado que um ranger.

Grande parte dos rangers são fora-da-lei, assaltantes que aliviam os viajantes do peso de seu ouro. Isso faz com que sejam mal vistos em cidades. Mas tantos outros são heróis, protetores das florestas ou áreas que habitam.

Embora as florestas sejam a área de atuação mais tradicional para o ranger, eles existem em outros tipos de terreno: florestas tropicais (mais quentes), florestas temperadas (mais frias), montanhas, pradarias (planícies, estepes, savanas), rios e lagos, oceanos, desertos, e regiões geladas. O jogador deve escolher um destes durante a construção do personagem.

Praticamente todas as raças têm rangers. Muitos não se importam com magia ou deuses — como o típico guerreiro, eles acreditam e confiam apenas naquilo que podem ver e tocar. Outros são devotos de Allihanna, seguindo seus ensinamentos e protegendo os animais naturais. E outros, mais raros, são os rangers de Megalokk, que protegem, servem e se comunicam com monstros.

Considerações Mecânicas: rangers recebem um poder concedido, talentos destinados a servos de sua divindade. Mais detalhes no capítulo "O Panteão".

Rangers de Arton recebem um bônus de +1 em todas as suas perícias de classe quando atuam em seu tipo de terreno.

Classes de PdMs em Arton

Todas as classes de Personagens do Mestre apresentadas no *Livro do Mestre* também existem no mundo de **Tormenta**, funcionando como suas versões originais.

Adepto

Assim como o combatente, o adepto costuma ser mais comum em comunidades isoladas ou pequenos vilarejos. Normalmente este papel acaba recaindo sobre o membro mais velho da comunidade, que se encarrega de oferecer conselhos e lições de sabedoria, principalmente quando não há um templo ou magos nas proximidades. Em locais remotos, um único adepto pode atender moradores de várias vilas, que às vezes chegam a viajar horas apenas para uma consulta.

Estes homens e mulheres costumam ser altamente respeitados, e às vezes até temidos. O fato de viverem isolados, estabelecendo-se em cabanas nas florestas, montanhas ou cavernas, bem como sua natureza mística e a aura de mistério que fazem questão de criar, alimentam histórias fantásticas — e em sua maioria exageradas — sobre seus hábitos e costumes. Muitas destas "lendas" são usadas pelas mães para assustar e educar suas crianças.

Habitantes de cidades maiores e mais sofisticadas não levam os adeptos muito a sério — afinal, estas pessoas têm contato com magos e clérigos com poderes muito mais impressionantes. Eles vêem os adeptos como farsantes ou simplesmente velhos senis à beira da loucura, o que costuma ser um grande equívoco.

Considerações Mecânicas: nenhuma.

Aristocrata

Nem só de cavaleiros e guerreiros honrados é feita a nobreza de Arton. Muito pelo contrário. A aristocracia tem um papel fundamental no funcionamento do Reinado. São eles que, através de seus conhecimentos diplomáticos, fazem com que a relação entre os reinos funcione de modo adequado. É normal que cada reino tenha um grupo de aristocratas. Muitos deles, inclusive, fazem parte do Conselho de algumas cidades.

Em caso de disputas e acordos entre reinos, são geralmente os aristocratas que tomam as rédeas das negociações, poupando o tempo de regentes, conselheiros e clérigos de Khalmyr.

Curiosamente, como poucas profissões em Arton, esta função tornou-se com o passar do tempo uma grande tradição entre membros do sexo feminino. Muitos dizem que a intuição, a sobriedade e o bom senso das mulheres são qualidades indispensáveis para um aristocrata.

Wordavaar Kordnek, que implantou o sistema de governo baseado em Conselhos vigente no Reinado, é tido como o patrono da aristocracia em Arton e visto como um verdadeiro ídolo.

Considerações Mecânicas: nenhuma.

Combatente

Combatentes são muito comuns em Arton. Em pequenas vilas e aldeias é normal que um grupo de combatentes — muitas vezes liderados por um guerreiro — mantenha a ordem. Justamente por isso, é raro que algum deles deixe sua terra de origem para viver aventuras. Além da fidelidade à família e seus companheiros, faltam ao combatente, o ímpeto para se aventurar pelo continente, os recursos para financiar armas e armaduras, e o treinamento necessário para se tor-

nar um verdadeiro guerreiro.

É normal que cada família de cada vilarejo tenha um combatente. Tradicionalmente este papel é assumido pelo pai. Conforme o tempo passa, a função é repassada para o filho mais velho quando este atinge a idade de dezesseis anos. Por ser um costume de comunidades pequenas e conservadoras, é extremamente raro que uma mulher assuma este papel. Aquelas que ousam desafiar este dogma são mal vistas pela sociedade.

Em cidades grandes, combatentes são vistos com desconfiança, considerados vagabundos e brigões. Um guerreiro, quando encontra membros desta classe, costuma tratá-los com desdém por ter muito mais recursos e habilidades.

Considerações Mecânicas: nenhuma.

Especialista

Praticamente toda cidade de Arton tem pelo menos um especialista (uma grande cidade como Valkaria pode, facilmente, ter centenas deles). Alguns alcançam grande reputação e fama (como bons armeiros, por exemplo), sendo extremamente respeitados na comunidade em que vivem.

Entretanto, um tipo específico desta classe tem mais destaque em Arton: o comerciante. Muitos têm adquirido grande perícia em lidar com bens e dinheiro, conquistando lugares privilegiados na sociedade artoniana. As várias guildas de comerciantes espalhadas pelo Reinado têm estendido sua influência, e muitas delas já conseguiram garantir a presença de membros proeminentes dentro do conselho de importantes cidades, capazes até de influir diretamente na decisão de regentes.

O exemplo mais claro dessa mudança de panorama é a ascensão de Guss Nossin, de Gorendill, que dissolveu o Conselho de sua cidade, assumiu o governo sozinho e tem pregado a união e organização dos comerciantes, algo que não agrada nem um pouco à nobreza.

Considerações Mecânicas: especialistas são a única classe (exceto pelo nômade; veja em "Classes de Prestígio") que pode possuir perícias exclusivas de outras classes. Portanto, um especialista pode fabricar armas de fogo (com a perícia Ofícios (armas de fogo)) como um pistoleiro, ou pilotar um balão (Profissão (baloeiro)) como um baloeiro goblin, mesmo sem pertencer a estas classes. Veja mais detalhes sobre estas habilidades em "Novas Perícias" e "Classes de Prestígio".

Plebeu

Plebeus constituem a maior parte da população civilizada de Arton (perto de 70% do total), seja nas grandes cidades, áreas rurais ou pequenos vilarejos. Eles são o povo, o cidadão comum, que prefere trabalhar duro e levar uma vida tranqüila a enfrentar os riscos e perigos da carreira como aventureiro. A população plebéia de Arton inclui semi-humanos, embora a maioria esmagadora seja formada por humanos.

Ao contrário do que ocorre em outros mundos medievais, é comum que o plebeu artoniano saiba ler e escrever em Valkar, o idioma padrão do Reinado — graças à atuação da Ordem de Tanna-Toh, cujos clérigos também trabalham como professores. O analfabetismo só ocorre em vilarejos muito remotos ou tribos bárbaras.

Em geral o plebeu trabalha a terra ou cria animais para seu próprio sustento, e comercializa o excedente durante feiras. Plebeus pagam impostos ao governo de cada reino, que em troca fornece proteção contra os muitos monstros e vilões — mantendo milícias de soldados permanentes, ou contratando aventureiros para resolver problemas mais sérios.

Sendo Arton um mundo onde a profissão de aventureiro é muito comum, estes são aceitos pelos plebeus com mais naturalidade. No entanto, a visita de um grupo heróis poderosos (em geral 5º nível ou mais) a uma cidade pequena ainda será algo impressionante para eles. O povo artoniano gosta de tratar bem seus heróis, que são quase sempre bem-vindos (desde que não provoquem muitos estragos...).

Considerações Mecânicas: nenhuma.

Classes de Prestígio em Arton

Todas as classes de prestígio apresentadas no *Livro do Mestre* também existem no mundo de **Tormenta**, de forma quase idêntica às suas versões originais. Entre elas, apenas o algoz sofre alterações — todas as outras seguem suas regras normais.

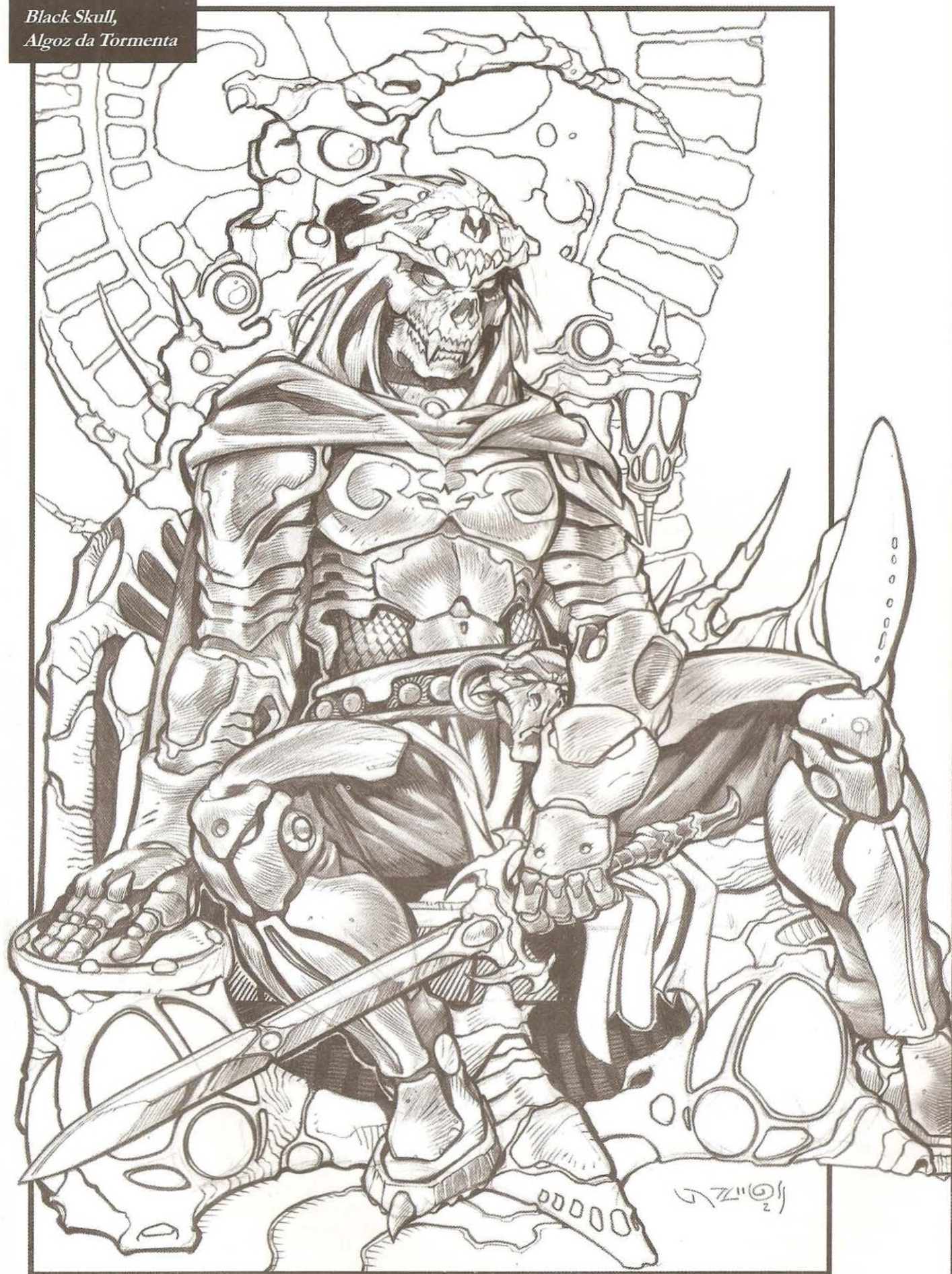
Algoz

Algozes não eram uma realidade em Arton há até pouquíssimo tempo. Mesmo levando em conta a existência de forças demoníacas nos Reinos dos Deuses, casos de "paladinos malignos" sempre foram tão raros que muitos duvidavam de sua existência. Entretanto, isso mudou com a chegada da Tormenta.

Após a recente expansão da área de Tormenta próxima ao reino de Trebuck, um novo tipo de lutador profano está se tornando conhecido em Arton, aumentando perigosamente as fileiras das ameaças malignas no continente. Trata-se do servo da Tormenta.

Ao que tudo indica, um servo da Tormenta é um aventureiro que aceita o desafio de explorar uma das áreas onde a misteriosa tempestade se estabeleceu. No entanto, uma vez que ele sobreviva tempo suficiente e mostre ser um herói de valor, será corrompido pelos misteriosos lordes demoníacos que governam estas regiões. O modo exato como isso acontece ainda é um mistério.

Um algoz leal à Tormenta recebe poderes malignos da mesma forma que um paladino recebe poder sagrado dos deuses. Ele representa o mal absoluto, seguindo ordens de seu misterioso patrono, embora tenha ainda seus objetivos pesso-

Black Skull, Algoz da Tormenta

ais e vontade própria. É raro que este algoz seja visto longe de uma área de Tormenta — suspeita-se que seus poderes fiquem reduzidos quando isso acontece.

Casos de aventureiros que tenham tornado-se servos da Tormenta são extremamente raros. Na verdade, existe apenas um amplamente conhecido. Trata-se de Black Skull, um caçador de recompensas que mantém sua identidade escondida sob a máscara de uma caveira (embora muitos sustentem que este seja, na verdade, seu verdadeiro rosto). O mercenário já era notório por sua dedicação ao cumprimento de seus contratos, e também por "voltar da morte" várias vezes. Agora, após emergir da área de Tormenta em Trebuck, ele se tornou ainda mais perigoso.

Nos últimos tempos, além de continuar a exercer sua antiga atividade como caçador de recompensas, ele tem vagado pelo reino, atacando as forças da resistência, capturando cidadãos e arrastando-os para Forte Amarid, hoje tomado pela Tormenta. O real objetivo destas ações ainda é desconhecido.

Considerações Mecânicas: algozes que não tenham ligação com a Tormenta seguem as regras normais para esta classe. Já os servos da Tormenta têm os seguintes pré-requisitos adicionais:

• Perícias: Conhecimento (áreas de Tormenta) +4.

• Talentos: Terreno Familiar (áreas de Tormenta).

• Especial: em vez de fazer contato com um extraplanar maligno, deve ter visitado uma área de Tormenta e feito contato pacífico com um dos lordes responsáveis pelo comando do lugar.

• Imunidade à Tormenta: um algoz da Tormenta não recebe níveis negativos e nem é afetado pelo clima em áreas de Tormenta, como se estivesse sempre sob efeito da magia *Proteção Contra a Tormenta*.

• Serviçal Diabólico: um algoz da Tormenta de 5° nível pode convocar um servo da mesma forma que um algoz comum (*Livro do Mestre*, página 31), mas a criatura será uma versão monstruosa, insetóide, de um animal normal. Além de seus poderes normais, ela terá as mesmas imunidades comuns a todos os demônios da Tormenta (veja em "Criaturas").

• Aliança com os Demônios: um algoz da Tormenta é automaticamente reconhecido e obedecido por qualquer demônio da Tormenta que tenha Dados de Vida inferiores a seu nível como algoz. Demônios com DVs iguais ou acima de seu nível não o obedecem, mas também não atacam o algoz — a menos que sejam atacados primeiro. Um servo da Tormenta pode comandar ao mesmo tempo até 2 DVs de demônios para cada nível de algoz (sem incluir seu próprio Serviçal Diabólico).

Anão Defensor

Há muito tempo atrás, os anões do reino subterrâneo de Doherimm travavam uma sangrenta e longa guerra contra uma raça de trolls subterrâneos chamada ghillanin. Durante boa parte do conflito os anões conseguiram manter-se em vantagem, mas os terríveis trolls encontraram uma brecha nas defesas e invadiram o reino. Para combater os inimigos foram convocados todos os anões de todas as partes de Arton, evento que ficou conhecido como Chamado às Armas. A estratégia foi bem-sucedida e a orgulhosa raça, mesmo com baixas irreparáveis, venceu a guerra após dez anos de luta.

Como resultado desse conflito surgiu entre os anões uma extrema preocupação com a segurança do reino. Era preciso garantir que tragédia semelhante jamais voltasse a acontecer. Assim, foi criada a Guarda de Elite, um destacamento especial dentro do exército dos anões, com o objetivo de proteger áreas críticas de Doherimm.

Em Arton, um anão defensor provavelmente será um membro da Guarda de Elite — embora eles também existam em pontos remotos do reino, protegendo comunidades afastadas da capital. Normalmente, apenas anões guerreiros e paladinos de Khalmyr abraçam esta carreira, mas clérigos também podem acabar se tornando defensores.

É raro que um anão defensor abandone Doherimm para participar de aventuras fora do reino, mas pode ocorrer que um ou mais membros desta classe sejam destacados para missões em terreno estrangeiro quando necessário. Normalmente tais missões envolvem escoltar diplomatas ou nobres, ou então zelar pela segurança de algo. De qualquer modo, quando um anão defensor é visto na superfície, é porque algo muito importante (ou grave) está para acontecer.

Considerações Mecânicas: nenhuma.

Arqueiro Arcano

Nos áureos tempos em que as torres de Lenórienn se erguiam imponentes na paisagem de Lamnor e os elfos ainda eram uma raça orgulhosa e altiva, ser um arqueiro arcano era uma grande honra. Somente membros da alta nobreza podiam assumir este papel, que requer um treinamento árduo e longo. Estes arqueiros costumavam comandar tropas élficas durante a Infinita Guerra contra os hobgoblins.

Mas nos dias de hoje, quando Lenórienn é apenas uma lembrança saudosa e os elfos estão espalhados e desorganizados, os arqueiros arcanos são muito raros. Poucos sobreviveram ao massacre, e menos ainda surgiram mais tarde — pois não existe mais uma comunidade élfica onde possam treinar sua arte. Por sua raridade, aqueles que ainda existem são extremamente respeitados pela maioria dos membros da raça, e vistos como um retrato do orgulho élfico.

Um dos maiores heróis da história de Lamnor e um dos fundadores de Lenórienn, Lariandhas Arianathanor, era um arqueiro arcano de extrema habilidade. Inúmeras lendas e canções narram seus extraordinários feitos e seu triste fim, envenenado por uma amante graças às vis maquinações de seus rivais na corte élfica. A importância de Lariandhas é tão grande entre os arqueiros arcanos que, dizem as lendas, ele voltará dos mortos e será o responsável por disparar a flecha de fogo que matará Thwor Ironfist, o General da Aliança Negra.

Considerações Mecânicas: nenhuma.

Arqueira Arcana, Assassino e Anão Defensor

Assassino

Em Arton, nunca chame alguém de assassino! Muitos deles consideram isso uma imperdoável grosseiria. Preferem se conhecidos como "Removedores de Pessoas Inconvenientes".

Os assassin... ahn... Removedores são especialistas na fabricação de venenos (e antídotos), armadilhas, disfarces, arrombamento, falsificação, camuflagem, demolição e outras atividades de espionagem — mas, ao contrário dos Espiões, eles sabem lutar tão bem quanto qualquer guerreiro. Alguns, mais honrados, oferecem às suas vítimas uma chance de lutar e travam longos duelos; outros preferem eliminar seus alvos de forma rápida e limpa, com uma flecha certeira ou veneno fulminante; e outros ainda, cruéis, fazem suas vítimas agonizarem durante longas horas...

Contratar os serviços de um assa... Removedor será sempre arriscado. Por causa do alto preço cobrado pelos mais habilidosos, apenas os muito ricos usam seus serviços. Mesmo assim, alguns mudam de lado ao tilintar do ouro, voltando-se contra seus contratadores. Outros seguem severos códigos de honra, do tipo "sempre cumprir um contrato" — e podem, da mesma forma, assassinar seu contratador caso a vítima pague bem pelo serviço.

Assassinos são temidos em qualquer lugar. Até mesmo outros tipos de malfeitores não vêm com bons olhos os adeptos desta profissão. Muitos ladrões heróicos, que preferem ver o lado "romântico" de sua função, se ofendem quando comparados ou confundidos com assassinos.

Para os assassinos, que devem ser sutis e discretos e manter sua verdadeira natureza oculta, é essencial ter uma marca registrada — algo que ateste a autoria de seu trabalho, pois assim podem ser reconhecidos por suas façanhas. O modo como fazem isso varia. Alma, uma assassina notória em Yuden, ficou famosa por jamais deixar qualquer marca de violência em suas vítimas. Nunca ninguém conseguiu descobrir seu método. Já os assassinos da Adaga, uma guilda de Ahlen — reino onde esta profissão é bastante difundida —, costumam deixar ao lado de suas vítimas um exemplar da arma que dá nome à organização, confeccionado em prata. Não existe ofensa maior do que copiar a marca de outro assassino para incriminá-lo, conquistar notoriedade, ou por qualquer outro motivo. Invariavelmente o autor da afronta é caçado e morto.

Embora sejam mortais e habilidosos, assassinos geralmente evitam matar qualquer pessoa além de seu alvo, a menos que este se interponha entre ele e seu objetivo.

Considerações Mecânicas: nenhuma.

Dançarino das Sombras

Por suas habilidades extraordinárias furtivas, dançarinos das sombras acabam quase sempre assumindo o papel de espiões. Alguns agem de modo independente, mas é mais comum que

existam grandes guildas organizadas para treinar novos agentes. Também conhecidas apenas como "guildas das sombras", estas organizações funcionam sob a fachada aparentemente inofensiva — como uma guilda comercial, um grupo de estudiosos, ou mesmo uma ordem de clérigos.

Note que nem todas as guildas das sombras têm propósitos sinistros: conta-se que existe uma delas a serviço da família real de Deheon, com o objetivo de infiltrar agentes próximos aos regentes de nações problemáticas — como Yuden, Portsmouth e Tapista — para vigiar seus movimentos. Estes, por sua vez, muito provavelmente também devem possuir dançarinos contratados com os mesmos objetivos...

Alguns dançarinos das sombras preferem empregar seus talentos de maneiras bem mais peculiares. Aghbar, o Magnífico, é famoso por usar suas habilidades em shows de escapismo. Atualmente ele é uma das principais atrações no Circo dos Irmãos Thiannate.

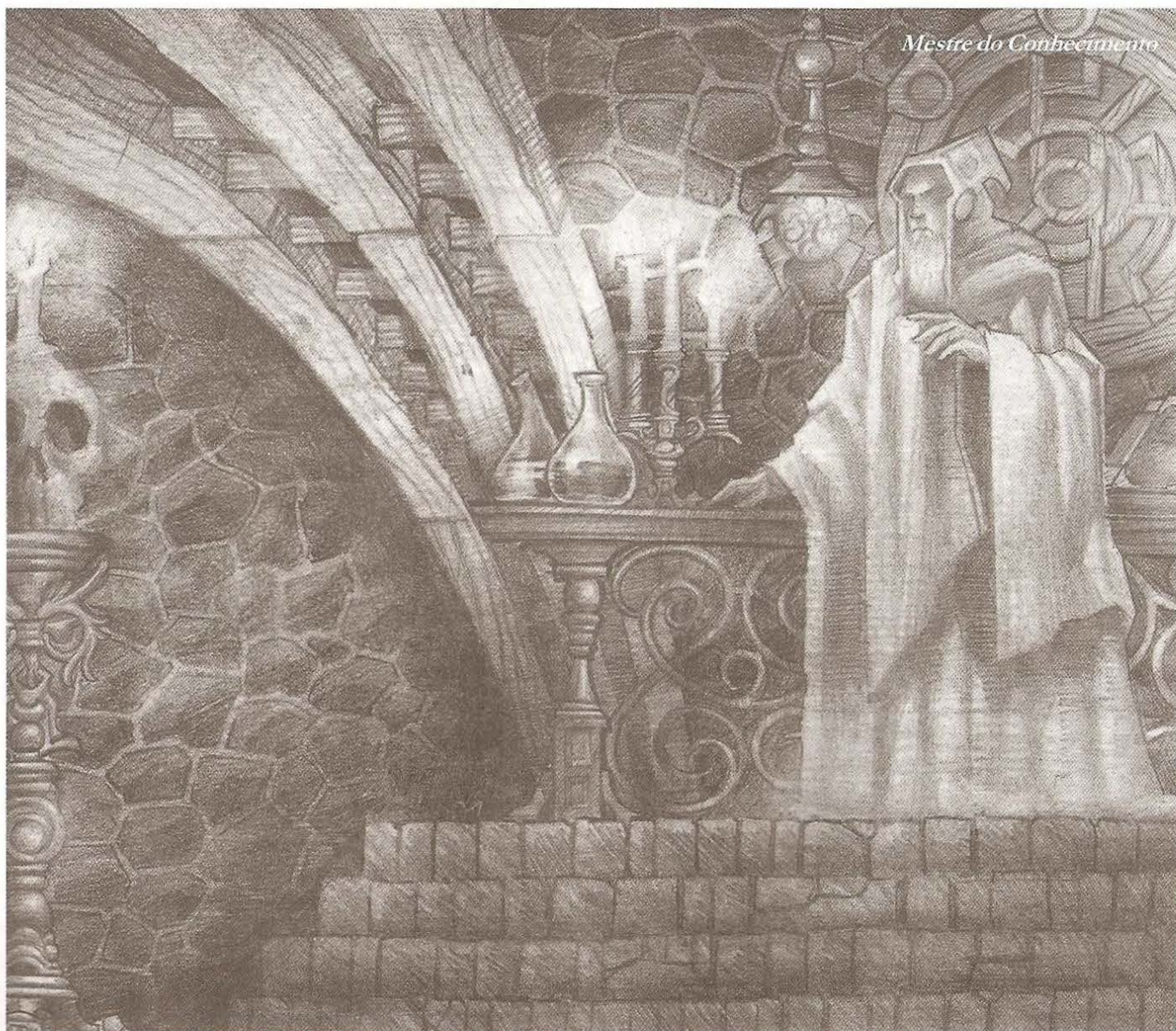
Considerações Mecânicas: nenhuma.

Mestre do Conhecimento

Acadêmicos, sábios e estudiosos compõem o contingente de mestres do conhecimento em Arton. Muitos são reclusos, afundados em livros e pergaminhos na Academia Arcana, templos de Tanna-Toh e outras instituições dedicadas ao estudo e pesquisa. Outros preferem conquistar seu conhecimento em longas jornadas, muitas vezes ao lado de aventureiros — pois acreditam que há coisas realmente importantes para saber, mas estas ficam escondidas em locais perigosos. Assim, o mestre do conhecimento muitas vezes decide acompanhar um grupo de heróis, ajudando-os com sua sabedoria, mas também colhendo novas e preciosas informações.

Também não é raro o membro desta classe que acaba atuando como conselheiro pessoal de algum governante, ou mesmo como membro de um conselho regente. Praticamente todos são devotos fervorosos (mas nem sempre clérigos) de Tanna-Toh, a Deusa do Conhecimento.

Considerações Mecânicas: nenhuma.

Mestre do Conhecimento

Novas Classes de Prestígio

Baloeiro Goblin

Em Arton, transporte áereo é um luxo para poucos. Montarias voadoras são raras, e nem todos os magos e feiticeiros podem usar seu poder para voar ou fazer voar seus aliados. Aqueles que decidem cobrar por esses serviços exigem preços muito altos. Existe, contudo, uma opção mais barata...

Os serviços de um baloeiro goblin costumam ser requisitados por aventureiros novatos e sem recursos, que precisam de transporte aéreo. É uma forma arriscada de viajar: ventos fortes podem tirar o balão da rota, e em média uma em cada três viagens resulta em queda. Ainda assim, muitas vezes esta pode ser a melhor opção para cruzar pântanos, mares, montanhas e outros terrenos de travessia difícil.

Além de saber operar e consertar seu balão, o baloeiro goblin é um combatente razoável: ele carrega consigo pedras, lanças e até pequenas granadas que pode deixar cair sobre as vítimas durante o vôo. Um baloeiro goblin também sofre pouco dano por quedas.

Requerimentos: para se qualificar como um baloeiro goblin, um personagem deve preencher os seguintes critérios:

• Raça: hã... goblin.

• Perícias: Ofícios (balões) 6 graduações, Conhecimento (geografia) 6 graduações.

• Talentos: Foco em Perícia (Ofícios [balões]).

• Especial: deve possuir um balão goblin (veja em "Equipamentos").

Dado de Vida: d6.

Perícias de Classe: as perícias de classe do baloeiro goblin (e a habilidade chave de cada perícia) são: Profissão (baloeiro) (perícia exclusiva) (Int), Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Equilíbrio (Des), Concentração (Cons), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Int), Senso de Direção (Sab), Saltar (For), Procurar (Sab), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Natação (For) e Sobrevivência (Sab).

Pontos de Perícias a cada nível subseqüente: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a esta classe:

Usar Armas e Armaduras: o baloeiro goblin sabe usar todos os tipos de armas simples e armaduras leves, mas não sabe usar escudo. As penalidades por usar armaduras mais pesadas que um corselete de couro são aplicadas às perícias Equilíbrio, Escalar, Arte da Fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade, Punga e Acrobacia.

Combate Aéreo: no 1º nível, e a cada três níveis subseqüentes, o baloeiro goblin recebe um bônus de +1 em suas jogadas de ataque à distância quando combate a bordo de seu balão em vôo.

Cabeça nas Nuvens: no 2º nível, e a cada dois níveis subseqüentes, o baloeiro goblin recebe um bônus de competência de +1 em todas as suas perícias de classe quando está voando com seu balão.

Manobras Defensivas: no 3º nível, o baloeiro goblin pode acrescentar seu bônus de Destreza aos testes de Profissão (baloeiro) quando tenta impedir que o balão receba um ataque.

Duro na Queda: no 5º nível, o baloeiro goblin recebe apenas metade do dano normal provocado por quedas.

"Estou bem, pessoal!": no 9º nível, o baloeiro goblin já despencou tantas vezes que se tornou extraordinariamente resistente a quedas. Ele sempre recebe dano mínimo por quedas (por exemplo, 3 em 3d6).

Engenhoqueiro Goblin

Exceto pelo famoso Lorde Niebling, não há gnomos em Arton. Mas há razoáveis substitutos.

Como na maioria dos mundos, o goblin artoniano é totalmente incapaz de lidar com magia arcana — eles nunca podem ser magos. Apesar disso, um goblin pode ser tão inteli-

Baloeiro Goblin

Nível	Ataque Base	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1	+0	+0	+2	+0	Combate Aéreo +1
2	+1	+0	+3	+0	Cabeça nas Nuvens +1
3	+2	+1	+3	+1	Manobras Defensivas
4	+3	+1	+4	+1	Combate Aéreo +2, Cabeça nas Nuvens +2
5	+3	+1	+4	+1	Duro na Queda
6	+4	+2	+5	+2	Cabeça nas Nuvens +3
7	+5	+2	+5	+2	Combate Aéreo +3
8	+6	+2	+6	+2	Cabeça nas Nuvens +4
9	+6	+3	+6	+3	"Estou bem, pessoal!"
10	+7	+3	+7	+3	Combate Aéreo +4, Cabeça nas Nuvens +5

gente quanto qualquer humano. Como resultado, essa deficiência em magia incentivou a raça na busca por soluções alternativas para seus problemas. Da mesma forma que seus primos hobgoblins, muitos goblins se especializam na criação de engenhocas mecânicas para variados fins.

Para resolver problemas simples que os humanos costumam solucionar com mágica, os goblins recorrem a aparelhos de eficiência duvidosa. Sem dúvida o mais famoso exemplo disso são seus balões de ar quente (veja o baloeiro goblin); uma vez que goblins nunca podem voar através de magia, balões são uma alternativa razoável. Quase ninguém em seu juízo perfeito confia em um dispositivo feito por goblins — mas, quando meios mágicos não estão disponíveis, muitas vezes um invento goblin é a única opção.

O engenhoqueiro goblin pode produzir artefatos tecnológicos muito acima do nível técnico de Arton: máquinas a vapor, armas de fogo, pólvora, imprensa e até aparelhos elétricos rudimentares, como o telégrafo. Podem parecer feitos impressionantes — mas não quando a mágica pode substituir todos eles de forma mais simples, segura e barata.

Ver um engenhoqueiro em ação chega a provocar tonturas! Carregado de peças e ferramentas, ele consegue construir, consertar ou improvisar máquinas fantásticas em pouquíssimo tempo, ainda que seu desempenho seja precário — em geral funcionam apenas uma vez, ou durante poucos momentos.

Requerimentos: para se qualificar como um engenhoqueiro goblin, um personagem deve preencher os seguintes critérios:

- Raça: goblin.
- Perícias: Alquimia 6 graduações, Ofícios (forjaria) 6 graduações, Operar Mecanismo 6 graduações.
- Talentos: Foco em Perícia (Ofícios [forjaria]).

Dado de Vida: d4.

Perícias de Classe: as perícias de classe do engenhoqueiro goblin (e a habilidade chave de cada perícia) são: Abrir Fechaduras (Des), Alquimia (Int), Avaliação (Int), Conhecimento (Int), Equilíbrio (Des), Falsificação (Int), Concentração (Cons), Ofícios (Int), Decifrar Escrita (Int), Operar Mecanismo (Int), Profissão (Sab), Espionar (Int), Ouvir (Sab), Observar (Sab) e Procurar (Int).

Pontos de Perícias a cada nível subseqüente: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a esta classe:

Usar Armas e Armaduras: o engenhoqueiro goblin sabe usar as seguintes armas: adaga, clava, martelo leve, martelo com gancho, besta leve, besta pesada e bordão. Não sabem usar armaduras ou escudos. As penalidades por usar armaduras mais pesadas que um corselete de couro são aplicadas às perícias Equilíbrio, Escalar, Arte da Fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade, Punga e Acrobacia.

Engenhocas: o engenhoqueiro pode produzir em pouco tempo um aparelho capaz de simular os efeitos de qualquer magia, mas sempre de forma não mágica. Ele pode, por exemplo, construir um veículo a vapor capaz de carregar pessoas ou cargas (como uma *Montaria Arcana* ou um *Disco Flutuante de Tenser*), uma máquina voadora (*Levitação, Vôo*...), um autômato (*Invocar Criaturas*), uma arma de fogo (*Bola de Fogo, Relâmpago*...), uma flauta hipnótica (*Enfeitiçar Pessoas*), um projetor de imagens (*Imagem Silenciosa, Imagem Menor*...), uma arma de dardos tranqüilizantes (*Sono*) e quaisquer outras.

Sob quase todos os aspectos, uma engenhoca é igual a uma magia. A quantidade de aparelhos que um engenhoqueiro consegue ativar por dia é igual à quantidade de magias por dia que um mago de mesmo nível pode conjurar (veja a Tabela 3–20 no *Livro do Jogador*, página 52). Como um mago, o engenhoqueiro também está limitado por sua Inteligência para aprender e lançar magias, e também acrescenta novos engenhos a seu repertório quando avança de nível.

Os aparelhos de um engenhoqueiro podem imitar apenas magias arcanas das escolas abjuração, conjuração, encantamento, evocação e ilusão (apenas sensação, idéia e sombra).

Da mesma forma que uma magia, uma engenhoca se esgota (ou descarrega) quando utilizada, devendo ser reconstruída, recarregada ou ajustada para uma nova utilização. Isso conso-

Engenhoqueiro Goblin

Nível	Ataque Base	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1	+0	+0	+0	+2	Engenhocas, Construir Familiar
2	+1	+0	+0	+3	–
3	+1	+1	+1	+3	–
4	+1	+1	+1	+4	–
5	+2	+1	+1	+4	Talento Adicional
6	+2	+2	+2	+5	–
7	+2	+2	+2	+5	–
8	+3	+2	+2	+6	–
9	+3	+3	+3	+6	–
10	+3	+3	+3	+7	Talento Adicional

me exatamente o mesmo tempo de que um mago precisa para memorizar suas magias (entre 15 minutos e uma hora).

Quaisquer condições necessárias para lançar uma magia também são necessárias para ativar uma engenhoca que faça a mesma coisa. Por exemplo, uma magia de *Míssil Mágico* conjurada por um mago tem componentes verbais e gestuais. Da mesma forma, um disparador mecânico de mísseis feito por um engenhoqueiro exige comandos vocais e aperto de botões para funcionar. Componentes materiais para engenhocas são diferentes daqueles empregados na magia correspondente (geralmente na forma de peças ou combustível), mas sempre têm o mesmo valor em peças de ouro.

Uma engenhoca está sujeita a chance de falha da mesma forma que uma magia, sob as mesmas condições (uso de armadura, por exemplo). Resistência à Magia não protege contra as engenhocas, porque não são efeitos mágicos. Engenhocas também não podem ser afetadas por *Dissipar Magia* e efeitos de antimagia. No entanto, pelo mesmo motivo, elas também não afetam criaturas que sejam vulneráveis apenas a magia.

Construir Familiar: da mesma forma que um mago ou feiticeiro podem invocar um animal familiar, o engenhoqueiro pode construir um pequeno animal mecânico — como um sapo, gato, falcão... — que desempenha as mesmas funções. Este autômato age e se comporta exatamente como um animal de mesmo tipo, mas será uma criatura do tipo construto, em vez de uma besta mágica. Exceto por este detalhe, todas as regras normais para familiares (*Livro do Jogador*, página 51) se aplicam ao familiar autômato.

Talentos Adicionais: da mesma forma que um mago, a cada cinco níveis o engenhoqueiro adquire um talento adicional, que precisa ser um talento metamágico (válido apenas para engenhocas). Talentos de criação de itens e Dominar Magia não se aplicam a engenhocas. O mesmo vale para talentos elementais metamágicos.

Explorador da Tormenta

Em Arton, quando alguém se comporta como maluco, é comum dizer que fulano é "mais insano que um explorador da tormenta".

Este explorador surgiu com a necessidade urgente de obter informações sobre a Tormenta que devora Arton. Ele é um mestre em sobreviver nessas áreas demoníacas e corrompidas, onde nada mais sobrevive. São regularmente contratados pelo governo de Trebuck, pelo Protetorado do Reino, pela Academia Arcana e outras pessoas ou entidades interessadas em descobrir formas de combate à tempestade mística. Poucos grupos de aventureiros se arriscam a entrar na Tormenta sem levar consigo um destes exploradores como guia.

O explorador é resistente à maioria dos efeitos nocivos da Tormenta. Ele também tem pouca chance de enlouquecer ao avistar a Tormenta ou seus demônios. Na verdade, isso ocorre porque eles JÁ são meio loucos — coisa inevitável quando você fica exposto a tantos horrores. Todo explorador tem alguma forma de perturbação mental.

Requerimentos: para se qualificar como um explorador da Tormenta, um personagem deve preencher os seguintes critérios:

- Tendência: caótica.
- Perícias: Conhecimento (áreas de Tormenta) 6 graduações, Sobrevivência 6 graduações.
- Talentos: Rastrear, Terreno Familiar (áreas de Tormenta), Resistência à Tormenta.
- Especial: deve ter visitado uma área de Tormenta.

Dado de Vida: d10.

Perícias de Classe: as perícias de classe do explorador da Tormenta (e a habilidade chave de cada perícia) são: Escalar (For), Esconder-se (Des), Ofícios (Int), Cura (Sab), Senso de Direção (Sab), Saltar (For), Conhecimento (áreas de Tormenta) (Int), Ouvir (Sab), Furtividade (Des), Profissão (Sab), Procurar (Sab), Observar (Sab), Natação (For) e Sobrevivência (Sab).

Pontos de Perícias a cada nível subseqüente: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a esta classe:

Usar Armas e Armaduras: o explorador da Tormenta

Explorador da Tormenta

Nível	Ataque Base	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1	+1	+2	+0	+0	Resistência à Tormenta +1
2	+2	+3	+0	+0	Inimigo de Demônios +1
3	+3	+3	+1	+1	Resistência à Tormenta +2
4	+4	+4	+1	+1	Inimigo de Demônios +2, Preservação da Vida –3
5	+5	+4	+1	+1	Resistência à Tormenta +3
6	+6	+5	+2	+2	Preservação da Vida –2
7	+7	+5	+2	+2	Resistência à Tormenta +4, Inimigo de Demônios +3
8	+8	+6	+2	+2	Preservação da Vida –1
9	+9	+6	+3	+3	Resistência à Tormenta +5
10	+10	+7	+3	+3	Inimigo de Demônios +4, Preservação da Vida 0

sabe usar todas as armas simples e comuns, armaduras (leves, médias e pesadas) e escudos. As penalidades por usar armaduras mais pesadas que um corselete de couro são aplicadas às perícias Equilíbrio, Escalar, Arte da Fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade, Punga e Acrobacia.

Resistência à Tormenta: no 1º nível, e a cada 2 níveis subseqüentes, o explorador da Tormenta recebe um bônus de +1 em todos os testes de resistência contra os efeitos nocivos da Tormenta, bem como ataques especiais de demônios da Tormenta. Este bônus é cumulativo com o talento Resistência à Tormenta.

Inimigo dos Demônios: no 1º nível, e a cada 3 níveis subseqüentes, o explorador da Tormenta recebe um bônus de +1 em Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência contra todos os tipos de demônios da Tormenta. Do mesmo modo, ele recebe esse modificador como bônus para calcular o dano com armas contra esse tipo de criatura. Note que esta habilidade é idêntica à habilidade classe Inimigo Predileto do ranger. Caso o explorador seja também um ranger que possua extraplanares como Inimigo Preferido, os bônus se acumulam.

Preservação da Vida: qualquer criatura viva desprotegida em uma área de Tormenta recebe quatro níveis negativos. No entanto, o explorador da Tormenta é mais resistente a esse efeito: no 4º nível, um explorador desprotegido recebe apenas três níveis negativos; no 6º nível, dois níveis negativos; no 8º nível, um nível negativo; e no 10º nível, um explorador desprotegido não recebe nenhum nível negativo. Note que esta resistência não se aplica a qualquer outra forma de dreno de energia, como aquela provocada por certos mortos-vivos.

Gladiador Imperial

O gladiador é um guerreiro profissional, um artista que usa sua habilidade em combate para divertir o público durante grandes shows. Em cidades como Valkaria, Triunphus e Tiberius, onde combates de arena são um entretenimento popular, os gladiadores são os maiores astros e estrelas.

Poder e habilidade em combate são importantes para o gladiador, mas ainda mais importantes são sua aparência, presença e carisma. Seu objetivo maior NÃO É vencer todas as lutas, e sim conquistar o público lutando de forma impressionante. Nem sempre o vencedor recebe aplausos: um lutador vulgar, sem brilho ou com má reputação, jamais será bem-sucedido — mesmo vencendo. Por outro lado, a meio-elfa Loriane não é uma guerreira de habilidade excepcional, mas mesmo assim é adorada em todo o Reinado.

Muitos gladiadores se estabelecem em arenas próprias, enquanto outros levam uma vida errante fazendo apresentações por onde passam. Essa dependência do público faz do gladiador um guerreiro urbano, apreciador do conforto das grandes cidades. Exatamente oposto a um ranger, por exemplo.

As armas tradicionais do gladiador são o tridente, a rede e o gladius (espada curta). No entanto, eles podem usar qualquer arma exótica e incomum — quanto mais incomum, melhor. Suas armaduras são sumárias, exibindo o corpo muito mais do que protegendo; sua função é apenas estética.

Membros de qualquer raça podem ser gladiadores: esta é uma das poucas profissões em que um meio-orc pode ser aclamado como herói pela multidão...

Requerimentos: para se qualificar como um gladiador, um personagem deve preencher os seguintes critérios:

- Bônus Base de Ataque +4.
- Perícias: Acrobacia 6 graduações, Atuação 6 graduações.
- Talentos: Foco em Arma (espada curta, tridente, rede ou qualquer arma exótica), Torcida.

Dado de Vida: d10.

Perícias de Classe: as perícias de classe do gladiador imperial (e a habilidade chave de cada perícia) são: Acrobacia (Des), Adestrar Animais (Car), Atuação (Car), Blefar (Car), Cavalgar (Des), Equilíbrio (Des), Intimidar (Car), Ofícios (Int), Saltar (For), Sentir Motivação (Sab).

Pontos de Perícias a cada nível subseqüente: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a esta classe:

Usar Armas e Armaduras: o gladiador imperial sabe usar

Gladiador Imperial

Nível	Ataque Base	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1	+1	+0	+2	+0	Acuidade com Arma, Autoconfiança
2	+2	+0	+3	+0	Torcida +2, Especialização em Arma
3	+3	+1	+3	+1	Finta +1, Evasão
4	+4	+1	+4	+1	Presença Paralisante
5	+5	+1	+4	+1	Torcida +3
6	+6	+2	+5	+2	Finta +2
7	+7	+2	+5	+2	–
8	+8	+2	+6	+2	Torcida +4
9	+9	+3	+6	+3	Evasão Aprimorada, Finta +3
10	+10	+3	+7	+3	Torcida +5

todos os tipos de armas simples e comuns, armaduras (leves e médias) e escudos. As penalidades por usar armaduras mais pesadas que um corselete de couro são aplicadas às perícias Equilíbrio, Escalar, Arte da Fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade, Punga e Acrobacia. Quando estiver usando uma armadura leve ou armadura nenhuma, o gladiador pode lutar com duas armas como se tivesse os talentos Ambidestria e Combater com Duas Armas. Ele perde esses talentos especiais quando estiver usando armaduras médias ou pesadas, ou quando usar uma arma dupla (a espada de duas lâminas, por exemplo).

Acuidade com Arma: no 1° nível, o gladiador pode usar seu modificador de Destreza ao invés de Força ao usar uma espada curta, tridente ou rede. Essa habilidade funciona como o talento Acuidade com Arma, mas apenas com a espada curta, tridente ou rede (armas que normalmente não recebem benefícios por este talento). O gladiador só pode usar esta habilidade se estiver usando armadura leve ou nenhuma armadura.

Autoconfiança: no 1° nível, o gladiador acrescenta seu bônus de Carisma à sua Categoria de Armadura. O gladiador só pode usar esta habilidade se estiver usando armadura leve ou nenhuma armadura.

Especialização em Arma: a partir do 2° nível, como um talento, o gladiador (da mesma forma que o guerreiro) pode escolher Especialização em Arma, adicionando +2 às suas jogadas de dano com a arma escolhida — que deve ser obrigatoriamente a espada curta, tridente, rede ou uma arma exótica. O gladiador precisa de Foco em Arma com a arma em que ele deseja se especializar.

Evasão: no 3° nível, o gladiador recebe a habilidade de evasão idêntica à de um ladrão ou monge (não recebe nenhum dano com um teste bem-sucedido de Reflexos), e no 9° nível ele recebe a habilidade de evasão aprimorada. O gladiador só pode usar estas habilidades se estiver usando armadura leve ou nenhuma armadura.

Torcida: o gladiador recebe benefícios maiores pelo talento Torcida (veja em "Novos Talentos"). No 2° nível, quando tem a torcida a seu favor, ele recebe um bônus de +2 em sua CA, jogadas de ataque e testes de resistência, em vez de +1. Esse bônus aumenta para +3 no 5° nível, +4 no 8° nível, e +5 no 10° nível.

Finta: no 3° nível e a cada três níveis subseqüentes, o gladiador recebe um bônus de competência de +1 em testes de

Gladiadora Imperial

Blefar para fintar em combate (*Livro do Jogador*, página 64).

Presença Paralisante: no 4º nível, o gladiador soma à sua iniciativa seu modificador de Carisma, assim como o modificador de Destreza.

Lenhador de Tollon

Com sua economia fortemente baseada na extração de madeira, o reino de Tollon produz um tipo de aventureiro bem peculiar. Mestre no uso do machado e em combate sobre as árvores, poucos podem vencê-lo quando luta em seu ambiente favorito.

Guerreiro rústico e habituado à vida na floresta densa, o lenhador de Tollon é quase um tipo de ranger. Ele tem no machado sua arma mais importante, com o qual consegue realizar as mais inacreditáveis façanhas — não apenas manobras de combate, mas também bloqueios, saltos, arrombamentos e até mesmo coisas triviais como cortar queijo! Um machado arremessado por um lenhador de Tollon sempre retorna às mãos do dono. A devoção de alguns lenhadores em cuidar de seu machado é tamanha que suas armas se tornam especiais, capazes de ferir até mesmo criaturas invulneráveis a ataques normais. Por outro lado, isso torna o lenhador um tanto incompetente para lidar com qualquer outro tipo de arma.

Outro grande talento deste guerreiro é a escalada e movimento sobre árvores. Ele consegue subir grandes troncos correndo na vertical, sem nenhum aparato de escalada! Também pode saltar sobre os galhos com imensa agilidade, deslocando-se tão rápido quanto no solo. Um lenhador quase nunca precisa fazer testes para se deslocar sobre árvores — e, mesmo que isso aconteça, vai sofrer dano menor com a queda.

O típico lenhador de Tollon veste roupas confortáveis para o clima subtropical de seu reino. Ele tem predileção por chapéus e tecidos xadrez. São incuráveis consumidores de cerveja — não sendo raro que, durante suas viagens, tragam nas costas um pequeno barril "para emergências". O machado será quase sempre seu bem mais precioso; o lenhador tende a ficar furioso quando alguém toca em seu machado sem permissão. Humanos e anões são as raças que mais facilmente adotam esta profissão.

Requerimentos: para se qualificar como um lenhador de Tollon, um personagem deve preencher os seguintes critérios:

- Bônus Base de Ataque +6.
- Perícias: Escalar 8 graduações, Sobrevivência 8 graduações, Saltar 6 graduações.
- Talentos: Foco em Arma (qualquer machado), Especialização em Arma (qualquer machado).

Dado de Vida: d10.

Perícias de Classe: as perícias de classe do lenhador de Tollon (e a habilidade chave de cada perícia) são: Escalar (For), Equilíbrio (Des), Ofícios (Int), Adestrar Animais (Car), Cura (Sab), Senso de Direção (Sab), Saltar (For), Conhecimento (natureza) (Int), Ouvir (Sab), Furtividade (Des), Profissão (Sab), Cavalgar (Sab), Procurar (Sab), Observar (Sab), Natação (For) e Sobrevivência (Sab).

Pontos de Perícias a cada nível subseqüente: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a esta classe:

Usar Armas e Armaduras: o lenhador de Tollon sabe usar todos os tipos de machado, mesmo aqueles que normalmente seriam considerados armas exóticas (como o machado duplo orc), mas nenhum tipo de armadura ou escudo. As penalidades por usar armaduras mais pesadas que um corselete de couro são aplicadas às perícias Equilíbrio, Escalar, Arte da Fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade, Punga e Acrobacia.

O lenhador não pode usar nenhuma das habilidades descritas a seguir se estiver usando qualquer tipo de armadura.

Acuidade com Machado: no 1º nível, o lenhador de Tollon pode usar seu modificador de Destreza ao invés de Força ao usar um machado. Essa habilidade funciona como o talento Acuidade com Arma, mas apenas com um machado (uma arma que normalmente não recebe benefícios por este talento).

Movimento Sobre as Árvores: no 2º nível, o lenhador de Tollon pode se mover e lutar sobre as copas das árvores

Lenhador de Tollon

Nível	Ataque Base	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1	+1	+2	+0	+0	Acuidade com Machado
2	+2	+3	+0	+0	Movimento Sobre as Árvores
3	+3	+3	+1	+1	Desviar Objetos
4	+4	+4	+1	+1	Machado Defensivo (CA+1), Machado Mágico +1
5	+5	+4	+1	+1	Queda Lenta
6	+6	+5	+2	+2	Machado do Retorno
7	+7	+5	+2	+2	Machado Mágico +2
8	+8	+6	+2	+2	Machado Defensivo (CA+2)
9	+9	+6	+3	+3	Machado Mágico +3
10	+10	+7	+3	+3	Machado Decapitador

com seu deslocamento normal, saltando de galho em galho, ou mesmo correndo verticalmente pelos troncos! Em árvores, o lenhador recebe um bônus de competência de +8 em testes de Escalar, e só precisa fazer testes em situações críticas.

Desviar Objetos: no 3º nível, o lenhador de Tollon pode usar seu machado para desviar projéteis como se tivesse o talento Desviar Objetos, mesmo que não possua os pré-requisitos necessários.

Machado Defensivo: no 4º nível, o lenhador de Tollon pode manejar qualquer machado grande como se também fosse um escudo, recebendo um bônus de +1 em sua Categoria de Armadura. Esse bônus aumenta para CA+2 no 8º nível.

Machado Mágico: no 4º, 7º e 9º nível, o lenhador de Tollon pode fazer oferendas aos espíritos da floresta para imbuir seu machado com magia. Ele se torna então uma arma +1 no 4º nível (exigindo oferendas no valor de 2.000 peças de ouro), +2 no 7º nível (8.000 PO) e +3 no 9º nível (18.000 PO). O lenhador pode possuir apenas um machado mágico por vez, e esta peça especial funcionará apenas com ele (nas mãos de qualquer outra pessoa, será um machado comum).

Queda Lenta: no 5º nível, o lenhador de Tollon recebe a habilidade de reduzir o dano provocado por uma queda, como um monge de mesmo nível (*Livro do Jogador*, página 40).

Machado do Retorno: no 6º nível, qualquer machado arremessado por um lenhador de Tollon retorna ao dono como se fosse uma arma mágica do retorno.

Machado Decapitador: no 10º nível, qualquer machado manuseado por um lenhador de Tollon é considerado uma arma mágica *vorpal*.

Mago da Tormenta

Com os recentes ataques da Tormenta, um novo tipo de mago está surgindo em Arton. Ele estuda relatórios, colhe depoimentos de sobreviventes, examina espécimes de demônios capturados... enfim, torna-se um expert em todo tipo de magia ligado a áreas de Tormenta. Graças a eles começam a ser desenvolvidas algumas magias contra esse fenômeno horrível, como *Um Momento de Tormenta* e *Proteção Contra a Tormenta*.

Estes aventureiros são mais comuns entre os sobreviventes de Tamu-ra e entre os nativos do reino de Trebuck, mas magos de todo o Reinado e todas as raças podem adotar esta carreira. A maior parte deles se concentra na Academia Arcana, como membros do Centro de Pesquisas da Tormenta.

O mago da Tormenta é o único capaz de lançar a magia *Proteção Contra a Tormenta* sem risco de falha (lançada por outros magos, existe uma chance de que ela apenas PAREÇA funcionar). Ele também é mais resistente a certos efeitos nocivos da Tormenta.

O mago da Tormenta tem maior tolerância contra loucura ao avistar a Tormenta ou seus demônios. Esta é a boa notícia. A má notícia é que estes magos JÁ são loucos — a exposição constante a tantos horrores acabou afetando suas mentes. Todos eles têm algum tipo de problema mental, alguns mais suaves, outros mais graves.

Requerimentos: para se qualificar como um mago da Tormenta, um personagem deve preencher os seguintes critérios:

• Tendência: caótica.

• Lançar Magia: deve ser capaz de lançar a magia *Proteção Contra a Tormenta*.

• Perícias: Conhecimento (áreas de Tormenta) 6 graduações, Sobrevivência 6 graduações.

• Talentos: Terreno Familiar (áreas de Tormenta), Resistência à Tormenta.

• Especial: deve ter visitado uma área de Tormenta.

Dado de Vida: d4.

Perícias de Classe: as perícias de classe do mago da Tormenta (e a habilidade chave de cada perícia) são: Alquimia (Int), Concentração (Cons), Conhecimento (Int), Profissão (Sab), Espionar (Int), Identificar Magia (Int), Furtividade (Des), Procurar (Sab), Observar (Sab) e Sobrevivência (Sab).

Pontos de Perícias a cada nível subseqüente: 2 + modificador de Inteligência.

Mago da Tormenta

Nível	Ataque Base	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias por Dia
1	+0	+0	+0	+2	Resistência à Tormenta +1	+1 nível
2	+1	+0	+0	+3	–	+1 nível
3	+1	+1	+1	+3	Resistência à Tormenta +2	+1 nível
4	+2	+1	+1	+4	Magia Penetrante	+1 nível
5	+2	+1	+1	+4	Talento Adicional	+1 nível
6	+3	+2	+2	+5	Potencializar Magia	+1 nível
7	+3	+2	+2	+5	Resistência à Tormenta +4	+1 nível
8	+4	+2	+2	+6	Maximizar Magia	+1 nível
9	+4	+3	+3	+6	Resistência à Tormenta +5	+1 nível
10	+5	+3	+3	+7	Talento Adicional	+1 nível

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a esta classe:

Usar Armas e Armaduras: o mago da Tormenta sabe usar as seguintes armas: clava, adaga, besta leve, besta pesada e bordão. Não sabe usar armaduras ou escudos. As penalidades por usar armaduras mais pesadas que um corselete de couro são aplicadas às perícias Equilíbrio, Escalar, Arte da Fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade, Punga e Acrobacia.

Magias: quando você recebe um novo nível como mago da Tormenta, sua habilidade de memorizar e lançar magias arcanas avança como se você ganhasse um nível na classe correspondente. Então, se você é um Feiticeiro 6/Mago da Tormenta 2, pode memorizar e lançar magias como um feiticeiro de 8º nível.

Resistência à Tormenta: no 1º nível, e a cada 2 níveis subseqüentes, o mago da Tormenta recebe um bônus de +1 em todos os testes de resistência contra os efeitos nocivos da Tormenta, bem como ataques especiais de demônios da Tormenta. Este bônus é cumulativo com o talento Resistência à Tormenta.

Magia Penetrante: no 4º nível, lançadas contra demônios da Tormenta, todas as suas magias recebem os benefícios do talento Magia Penetrante, mesmo que você não tenha este talento. Caso você já tenha este talento, o efeito é cumulativo (ou seja, +4 de bônus nos testes de execução para vencer a Resistência à Magia de um demônio da Tormenta).

Talentos Adicionais: a cada cinco níveis o mago da Tormenta adquire um talento adicional, que precisa ser um talento metamágico, de criação de itens ou Dominar Magia.

Potencializar Magia: no 6º nível, lançadas contra demônios da Tormenta, todas as suas magias recebem os benefícios do talento Potencializar Magia, mesmo que você não tenha este talento, e sem que suas magias precisem ser memorizadas como sendo de dois níveis superiores.

Maximizar Magia: no 8º nível, lançadas contra demônios da Tormenta, todas as suas magias recebem os benefícios do talento Maximizar Magia, mesmo que você não tenha este talento, e sem que suas magias precisem ser memorizadas como sendo de três níveis superiores.

Nômade

Houve uma época em que toda a raça humana era nômade. Sempre viajando, sempre à procura de novos territórios de caça, jamais permanecendo muito tempo em um mesmo lugar — porque, quando isso acontecia, os recursos naturais da região se esgotavam. Mais tarde, com a descoberta da agricultura, os seres humanos aprenderam a plantar e criar animais. Eles não dependiam mais apenas da caça para conseguir comida. Só então começou a formação de grandes comunidades humanas, levando às grandes cidades que existem hoje em Arton.

Um nômade é exatamente isso: um viajante sem destino, sem lar, que não pertence a parte alguma. Esse triste modo de vida foi adotado por quase todos os elfos do mundo: após a brutal destruição de sua cidade, que quase dizimou sua raça, hoje eles temem formar novamente uma comunidade. Nem mesmo conseguem se estabelecer em cidades humanas. O trauma foi tão poderoso que hoje em dia, para um elfo, é difícil pertencer a algum lugar.

Claro, nem todos os nômades são elfos. Muitos aventureiros decidem viajar sempre, por razões variadas. Alguns o fazem porque têm muitos inimigos, que poderiam encontrá-los a qualquer momento. Outros porque, após perder entes queridos, não desejam colocar em risco as pessoas à sua volta. Sobreviventes de raças ou povos em extinção podem estar à procura de um novo lar. E existem ainda aqueles que simplesmente não se encaixam em parte alguma.

Uma vida de viagens garante ao nômade um vasto leque de habilidades e conhecimentos. Em geral ele conhece muitas línguas, costumes, povos, armas e criaturas, espantando seus eventuais companheiros com perícias tão variadas. Como o ranger, ele também é perfeitamente capaz de sobreviver em áreas selvagens e cuidar de si mesmo.

Requerimentos: para se qualificar como um nômade, um personagem deve preencher os seguintes critérios:

• Perícias: Senso de Direção 6 graduações, Sobrevivência 6 graduações.

• Talentos: Rastrear.

Nômade

Nível	Ataque Base	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1	+0	+0	+0	+2	Conhecimento de Nômade
2	+1	+0	+0	+3	Foco em Perícia
3	+2	+1	+1	+3	Recuo Acelerado, Talento Adicional
4	+3	+1	+1	+4	Foco em Perícia
5	+3	+1	+1	+4	Localizar Objetos
6	+4	+2	+2	+5	Foco em Perícia, Talento Adicional
7	+5	+2	+2	+5	Porta Dimensional
8	+6	+2	+2	+6	Foco em Perícia
9	+6	+3	+3	+6	Teleporte, Talento Adicional
10	+7	+3	+3	+7	Foco em Perícia

• Idiomas: além do idioma Comum e de sua própria raça, deve conhecer no mínimo mais três idiomas.

• Especial: deve ter cruzado todo o território do Reinado no sentido leste-oeste (ou uma distância equivalente) pelo menos uma vez.

Dado de Vida: d6.

Perícias de Classe: o nômade pode escolher quaisquer vinte perícias como suas perícias de classe, incluindo perícias que sejam exclusivas de outras classes.

Pontos de Perícias a cada nível subseqüente: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a esta classe:

Usar Armas e Armaduras: o nômade sabe usar todas as armas simples e comuns, armaduras (leves, médias e pesadas) e escudos. As penalidades por usar armaduras mais pesadas que um corselete de couro são aplicadas às perícias Equilíbrio, Escalar, Arte da Fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade, Punga e Acrobacia.

Conhecimento de Nômade: esta habilidade é idêntica ao Conhecimento de Bardo (*Livro do Jogador*, página 29).

Foco em Perícia: no 2° nível, e a cada dois níveis subseqüentes, o nômade recebe o talento Foco em Perícia, que pode ser associado a qualquer de suas perícias de classe.

Talentos Adicionais: no 3°, 6° e 9° nível, o nômade recebe um talento extra.

Recuo Acelerado: no 3° nível, o nômade pode usar a magia *Recuo Acelerado* como uma habilidade extraordinária, como se lançada por um feiticeiro de nível igual a seu nível de nômade. O número de utilizações por dia é igual a seu bônus de Inteligência.

Localizar Objetos: no 5° nível, o nômade pode usar a magia *Localizar Objetos* como uma habilidade extraordinária, como se lançada por um feiticeiro de nível igual a seu nível de nômade. O número de utilizações por dia é igual a seu bônus de Inteligência.

Porta Dimensional: no 7° nível, uma vez por dia, o nômade pode usar a magia *Porta Dimensional* como uma habilidade extraordinária, como se lançada por um feiticeiro de nível igual a seu nível de nômade.

Teletransporte: no 9° nível, uma vez por dia, o nômade pode usar a magia *Teletransporte* como uma habilidade extraordinária, como se lançada por um feiticeiro de nível igual a seu nível de nômade.

Pistoleiro

Existem armas de fogo pessoais em Arton, mas são uma verdadeira raridade: pouquíssimas pessoas têm o conhecimento técnico para fabricar e cuidar de uma delas — e menos ainda são loucos o bastante para usá-las, desafiando a lei e o bom senso! O pistoleiro, entretanto, é um guerreiro que possui ambas as qualidades (ou defeitos!).

O pistoleiro carrega consigo um grande número de pistolas, presas a várias partes do corpo, e às vezes um mosquete (veja em "Equipamentos"). Cada arma dispara apenas um tiro, e exige uma ação padrão para recarregar. Infelizmente, uma vez que sempre carrega consigo grande quantidade de pólvora para a recarga, o pistoleiro corre grande risco quando atacado com fogo ou eletricidade.

Sendo itens muito raros, as armas e a munição de um pistoleiro quase nunca podem ser encontradas à venda. Por isso ele mesmo deve fabricá-las, exigindo grande talento em alquimia, engenharia e forjar metais. Em geral, qualquer pessoa inteligente o bastante para isso acaba se tornando um alquimista, artífice ou outro tipo de especialista — outra razão pela qual existem muito poucos pistoleiros.

Requerimentos: para se qualificar como um pistoleiro, um personagem deve preencher os seguintes critérios:

• Bônus Base de Ataque +6.

• Perícias: Alquimia 6 graduações, Ofícios (forjaria) 6 graduações, Operar Mecanismo 6 graduações.

• Talentos: Usar Arma Exótica (pistola ou mosquete), Saque Rápido, Foco em Perícia (Alquimia).

Dado de Vida: d10.

Pistoleiro

Nível	Ataque Base	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1	+1	+0	+2	+0	Talento Adicional
2	+2	+0	+3	+0	Talento Adicional
3	+3	+1	+3	+1	–
4	+4	+1	+4	+1	Talento Adicional
5	+5	+1	+4	+1	–
6	+6	+2	+5	+2	Talento Adicional
7	+7	+2	+5	+2	–
8	+8	+2	+6	+2	Talento Adicional
9	+9	+3	+6	+3	–
10	+10	+3	+7	+3	Talento Adicional

Perícias de Classe: as perícias de classe do pistoleiro (e a habilidade chave de cada perícia) são: Acrobacia (Sab), Alquimia (Int), Arte da Fuga (Int), Avaliação (Int), Cavalgar (Des), Concentração (Cons), Conhecimento (Int), Equilíbrio (Des), Esconder-se (Des), Falsificação (Int), Furtividade (Des), Intimidar (Int), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ofícios (armas de fogo) (perícia exclusiva) (Int), Operar Mecanismo (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Profissão (Sab) e Saltar (For).

Pontos de Perícias a cada nível subseqüente: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a esta classe:

Usar Armas e Armaduras: o pistoleiro sabe usar todas as armas simples, todas as armas de fogo (pistola e mosquete) e armaduras leves, mas não escudos. As penalidades por usar armaduras mais pesadas que um corselete de couro são aplicadas às perícias Equilíbrio, Escalar, Arte da Fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade, Punga e Acrobacia. Quando estiver usando uma armadura leve ou armadura nenhuma, o pistoleiro pode lutar com duas pistolas (apenas pistolas) como se tivesse os talentos Ambidestria e Combater com Duas Armas. Ele perde esses talentos especiais quando estiver usando armaduras médias ou pesadas.

Talentos Adicionais: no 1° nível, no 2° nível, e a cada dois níveis subseqüentes, o pistoleiro recebe um talento extra, que deve ser escolhido entre os seguintes: Prontidão, Lutar às Cegas, Reflexos de Combate, Esquiva, Foco em Arma (pistola ou mosquete), Usar Arma Exótica (pistola ou mosquete), Tiro Longo, Sucesso Decisivo Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Combate com Duas Armas Aprimorado, Reflexos Rápidos, Mobilidade, Arqueirismo Montado, Combate Montado, Tiro Certeiro, Precisão, Tiro Rápido, Corrida, Tiro em Movimento.

Ranger das Cavernas

Muitíssimo comum entre os anões de Doherimm e outras raças subterrâneas, este aventureiro é exatamente como diz o nome: um tipo de guerreiro rústico especializado na exploração de cavernas. Ele será diferente do ranger comum, uma vez que os reinos subterrâneos obedecem a suas próprias leis.

Este solitário andarilho dos túneis é a companhia ideal para aventureiros que mergulham sob a terra. Ele sabe como se orientar em cavernas, túneis, rios e ruínas subterrâneas, assim como conhece os hábitos dos animais e monstros que habitam esses lugares. Alguns são seus amigos; os outros ele sabe como derrotar ou evitar.

Mesmo quando pertence a uma raça sem visão noturna, o ranger das cavernas desenvolve sentidos aguçados que lhe permitem agir na escuridão sem depender totalmente dos olhos. Ele usa roupas escuras ou descoloridas. Raramente vai usar armas de longo alcance, pois são pouco úteis em seu ambiente. Suas armas favoritas são aquelas que também podem ser usadas como ferramentas, como martelos, machados e picaretas.

As muitas regiões desabitadas de Doherimm são vigiadas e protegidas por rangers das cavernas anões. Além deles, apenas humanos, meio-orcs, orcs e trogloditas costumam adotar esta carreira.

Requerimentos: para se qualificar como um ranger das cavernas, um personagem deve preencher os seguintes critérios:

- Bônus Base de Ataque +6.
- Perícias: Senso de Direção 5 graduações, Furtividade 5 graduações, Sobrevivência 5 graduações.
- Talentos: Rastrear, Lutar no Escuro.

Dado de Vida: d10.

Perícias de Classe: as perícias de classe do ranger das cavernas (e a habilidade chave de cada perícia) são: Empatia com Animais (Car), Escalar (For), Equilíbrio (Des), Concentração (Cons), Ofícios (Int), Adestrar Animais (Car), Cura (Sab), Senso de Direção (Sab), Saltar (For), Conhecimento (natureza) (Int), Ouvir (Sab), Furtividade (Des), Profissão (Sab), Cavalgar (Sab), Procurar (Sab), Observar (Sab), Natação (For) e Sobrevivência (Sab).

Pontos de Perícias a cada nível subseqüente: 4 + modificador de Inteligência.

Ranger das Cavernas

Nível	Ataque Base	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1	+1	+2	+0	+0	Visão na Penumbra
2	+2	+3	+0	+0	Ligação com Pedras +1
3	+3	+3	+1	+1	Caminho das Cavernas, Redução de Dano 1/–
4	+4	+4	+1	+1	Ligação com Pedras +2
5	+5	+4	+1	+1	Visão no Escuro
6	+6	+5	+2	+2	Ligação com Pedras +3, Redução de Dano 2/–
7	+7	+5	+2	+2	Sentido Sísmico
8	+8	+6	+2	+2	Ligação com Pedras +4
9	+9	+6	+3	+3	Imunidade a Veneno, Redução de Dano 3/–
10	+10	+7	+3	+3	Ligação com Pedras +5

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a esta classe:

Usar Armas e Armaduras: o ranger das cavernas sabe usar todas as armas simples e comuns, armaduras (leves, médias e pesadas) e escudos. As penalidades por usar armaduras mais pesadas que um corselete de couro são aplicadas às perícias Equilíbrio, Escalar, Arte da Fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade, Punga e Acrobacia. Quando estiver usando uma armadura leve ou armadura nenhuma, o ranger das cavernas pode lutar com duas armas como se tivesse os talentos Ambidestria e Combater com Duas Armas. Ele perde esses talentos especiais quando estiver usando armaduras médias ou pesadas, ou quando usar uma arma dupla (a espada de duas lâminas, por exemplo).

Visão na Penumbra: no 1° nível, o ranger das cavernas torna-se capaz de ver com pouca luz, como um elfo. Caso ele pertença a uma raça que já possui essa capacidade, sua visão na penumbra terá alcance duas vezes maior.

Ligação com Pedras: no 2° nível e a cada dois níveis subseqüentes, o ranger das cavernas recebe um bônus de competência de +1 em testes para notar trabalhos pouco comuns em pedra, como paredes deslizantes, armadilhas de pedra, construções recentes, superfícies de pedra pouco seguras, tetos de pedra que podem desabar e coisas assim. Esta habilidade é idêntica à Ligação com Pedras racial dos anões (*Livro do Jogador*, página 15). Caso o ranger das cavernas pertença a esta raça, os bônus são cumulativos.

Caminho das Cavernas: no 3° nível, o ranger das cavernas pode mover-se através de qualquer caminho subterrâneo usando seu deslocamento básico, sem sofrer dano ou outros impedimentos. No entanto, terrenos encantados ou manipulados magicamente para impedir movimentos ainda o afetam.

Redução de Dano: no 3° nível, o ranger das cavernas recebe a habilidade extraordinária de ignorar parte do dano de cada ataque ou golpe que recebe. Cada vez que sofrer dano, subtraia 1 da quantidade de Pontos de Vida perdidos. No 6° nível a redução de dano aumenta para 2 PVs por golpe. No 9° nível, aumenta para 3 PVs por golpe. A redução de dano pode reduzir o dano sofrido a 0, mas não para um valor inferior.

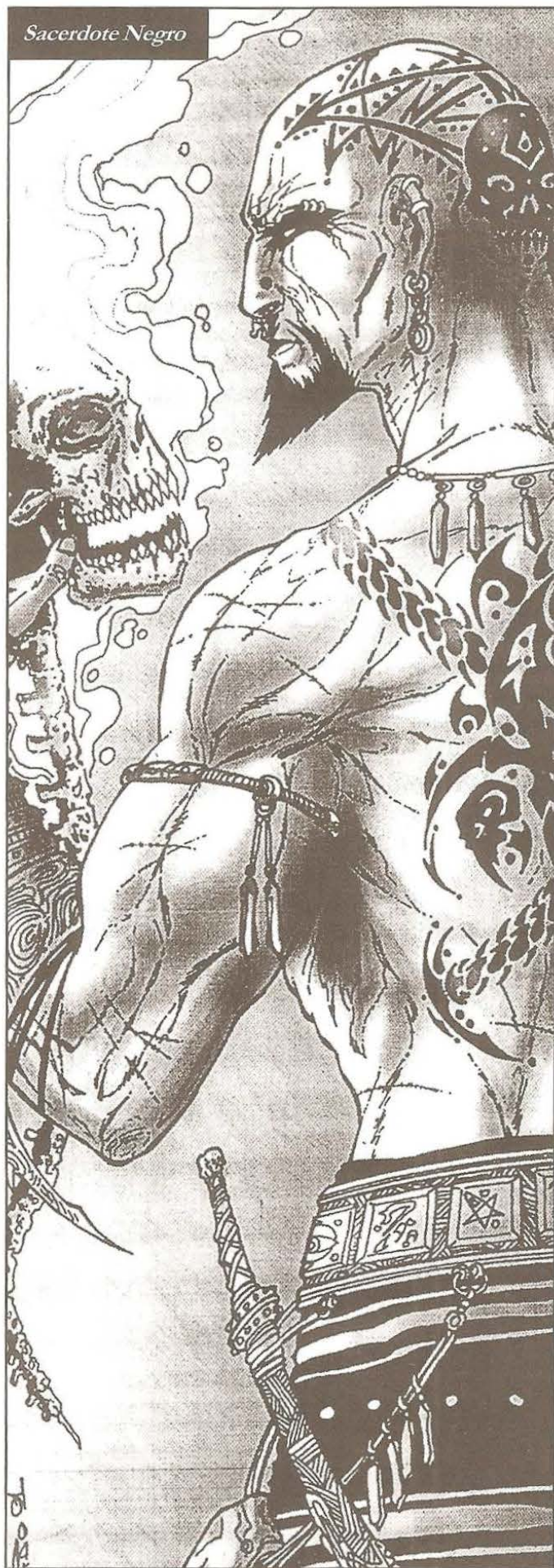
Visão no Escuro: no 5° nível, o ranger das cavernas torna-se capaz de ver no escuro como um anão. Caso ele pertença a uma raça que já possui essa capacidade, sua visão no escuro terá alcance duas vezes maior.

Sentido Sísmico: no 7° nível, o ranger das cavernas consegue sentir automaticamente a localização de qualquer coisa que esteja em contato com o chão dentro do alcance de 20m.

Imunidade a Veneno: no 9° nível, por lidar com muitos animais venenosos, o ranger das cavernas adquire imunidade contra todos os tipos de veneno, seja orgânico ou inorgânico.

Sacerdote Negro

Os sacerdotes negros são clérigos de Leen, o Deus da Morte. Muitos afirmam que Leen seria apenas uma das faces de Ragnar,

Sacerdote Negro

devido a estranhas ligações entre os poderes de seus servos. No entanto, há quem afirme o oposto — Ragnar e Leen são divindades diferentes, sendo que este último é um deus menor. De qualquer forma, enquanto Ragnar é venerado pelos goblinóides, Leen tem adoradores humanos e semi-humanos.

Clérigos de Leen se reúnem em pequenas e restritas sociedades secretas para praticar rituais de tortura, flagelação e sacrifícios humanos. Outrora raros, estes sacerdotes diabólicos estão se espalhando — um número cada vez maior de relatos sobre suas atividades chega de vários pontos do Reinado. Sem dúvida existe ligação entre esse fato e a ascensão recente de Ragnar. Tem sido trabalho comum para grupos de aventureiros investigar rumores sobre possíveis reuniões destes cultos.

Felizmente, ser um sacerdote de Leen não é fácil. Durante seu treinamento, o candidato deve realizar tarefas muito perigosas e tolerar muita dor. Agonia e sofrimento são companheiros fiéis destes clérigos sinistros. Todos trazem o corpo repleto de cicatrizes, resultado de muitos rituais de autoflagelação.

O único tipo de arma permitida para os clérigos de Leen é a foice. Essa arma é também o símbolo sagrado deste deus.

Requerimentos: para se qualificar como um sacerdote negro, um personagem deve preencher os seguintes critérios:

- Tendência: maligna.
- Lançar Magia: deve ser capaz de lançar magias divinas.
- Domínios: Mal e Morte.
- Perícias: Concentração 6 graduações.
- Talentos: Foco em Arma (foice), Grande Fortitude, Tolerância, Vitalidade.

Dado de Vida: d10.

Perícias de Classe: as perícias de classe do sacerdote negro (e a habilidade chave de cada perícia) são: Concentração (Cons), Ofícios (Int), Diplomacia (Car), Cura (Sab), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Profissão (Sab), Espionar (Int), Identificar Magia (Int).

Pontos de Perícias a cada nível subseqüente: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a esta classe:

Usar Armas e Armaduras: o sacerdote negro sabe usar todas as armas simples e comuns, mas nenhum tipo de armadura ou escudo. As penalidades por usar armaduras mais pesadas que um corselete de couro são aplicadas às perícias Equilíbrio, Escalar, Arte da Fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade, Punga e Acrobacia.

Magias: quando você recebe um novo nível como sacerdote negro, sua habilidade de memorizar e lançar magias divinas avança como se você ganhasse um nível na classe correspondente. Então, se você é um Clérigo 5/Sacerdote Negro 3, pode preparar e lançar magias como um clérigo de 8º nível. Sua capacidade de expulsar ou fascinar mortos-vivos também avança da mesma forma.

Fúria Diabólica: o sacerdote negro pode invocar uma fúria idêntica à Fúria Bárbara, como se fosse um bárbaro de nível igual a seu nível como sacerdote negro, com os mesmos efeitos.

Especialização em Foice: no 2º nível, o sacerdote negro soma +2 em todas as jogadas de dano usando foice. Esta habilidade é idêntica à Especialização em Arma dos guerreiros, mas aplica-se apenas à foice.

Redução de Dano: um sacerdote negro é extraordinariamente resistente à dor e sofrimento físicos. No 3º nível, o sacerdote recebe a habilidade extraordinária de ignorar parte do dano de cada ataque ou golpe que recebe. Cada vez que sofrer dano, subtraia 1 da quantidade de Pontos de Vida perdidos. No 6º nível a redução de dano aumenta para 2 PVs por golpe. No 9º nível, aumenta para 3 PVs por golpe. A redução de dano pode reduzir o dano sofrido a 0, mas não para um valor inferior.

Trespassar com a Foice: no 5º nível, o sacerdote negro recebe o talento Trespassar, válido apenas para ataques com a foice, mesmo que não tenha os pré-requisitos para este talento. No 7º nível, ele recebe o talento Trespassar Aprimorado, também válido apenas para a foice.

Foice da Morte: no 10º nível, qualquer foice manuseada por um sacerdote negro é considerada uma arma mágica *vorpal*.

Sacerdote Negro

Nível	Ataque Base	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias por Dia
1	+0	+2	+0	+2	Fúria 1/dia	+1 nível
2	+1	+3	+0	+3	Especialização em Foice	+1 nível
3	+2	+3	+1	+3	Redução de Dano 1/–	+1 nível
4	+3	+4	+1	+4	Fúria 2/dia	+1 nível
5	+3	+4	+1	+4	Trespassar com a Foice	+1 nível
6	+4	+5	+2	+5	Redução de Dano 2/–	+1 nível
7	+5	+5	+2	+5	Trespassar com a Foice	+1 nível
8	+6	+6	+2	+6	Fúria 3/dia	+1 nível
9	+6	+6	+3	+6	Redução de Dano 3/–	+1 nível
10	+7	+7	+3	+7	Foice da Morte	+1 nível

Perícias

Arton é um mundo medieval mágico, mas ciência avançada está ao alcance das pessoas certas. Todas as perícias apresentadas no *Livro do Jogador* funcionam da mesma forma em **Tormenta**, com as seguintes modificações:

Alquimia: além de sua utilização normal, em Arton esta perícia pode ser empregada para fabricar pólvora. O estranho "pó preto explosivo" não tem muita utilidade aqui (não quando há por perto tantos magos e feiticeiros com magias explosivas), exceto para figuras exóticas como os pistoleiros. Estes em geral possuem a perícia Alquimia para fabricar pólvora para consumo próprio, pois seu comércio é proibido no Reinado. No entanto, existem especialistas fora-da-lei que atendem clientes seletos, como piratas (que usam canhões em seus navios) e baloeiros goblins (que usam granadas). A dificuldade e custos para fabricar pólvora são os mesmos necessários para fazer fogo de alquimista (CD 20).

Conhecimento (áreas de Tormenta): esta especialização sem dúvida é muito importante em Arton, pois permite reconhecer (e talvez evitar) boa parte dos perigos e criaturas encontrados nestas regiões demoníacas. Outros tipos de Conhecimento (arcano, os Planos...) não revelam nada sobre a Tormenta.

Conhecimento (local): deve ser comprado separadamente para cada uma das nações do Reinado, ou cada região específica (Grande Savana, Deserto da Perdição, Sanguinárias, Rio dos Deuses, Galrasia, Mar Negro...). Apenas pessoas ou criaturas muito antigas, poderosas ou influentes podem possuir Conhecimentos (local) mais amplos (o Reinado, o Oceano, Lamnor...).

Conhecimento (religião): as vinte divindades do Panteão são amplamente conhecidas em quase toda Arton. Um teste desta perícia com CD 5 é suficiente para reconhecer o nome de qualquer uma delas (exceto em casos especiais, como Valkaria em reinos que não sejam Deheon, ou o culto banido de Sszzaas); ou CD 10 para reconhecer um símbolo sagrado, um templo ou as vestes de um clérigo. Testes com CD maior são necessários para entender as complicadas relações entre os deuses, seus possíveis objetivos, seus disfarces favoritos quando visitam Arton, ou então para reconhecer divindades menores (que são centenas!).

Ofícios (armas de fogo): esta é uma perícia exclusiva da classe de prestígio pistoleiro, mas — da mesma forma que Alquimia — existem especialistas que usam esta perícia para abastecer clientes especiais. O mesmo vale para Ofícios (granadas) e (canhões). Veja mais detalhes sobre armas de fogo e granadas em "Equipamentos".

Ofícios (balões): esta especialização permite fabricar ou consertar balões de ar quente rudimentares (veja em "Equipamentos"), quase sempre utilizados apenas por goblins (magias de vôo são muito mais confiáveis, mas esta raça não pode usar magia).

Profissão (baloeiro): esta especialização permite pilotar um balão de ar quente (veja em "Equipamentos"). Ela também permite ao baloeiro manobrar seu balão de forma defensiva, usando o resultado do teste de perícia para substituir a

Usando a perícia Conhecimento (local) em Vectora

Classe de Armadura natural do balão. Esta é uma perícia exclusiva da classe de prestígio baloeiro goblin: embora possa ser possuída por especialistas, muito poucos que não sejam goblins decidem adotar uma profissão tão arriscada...

Novos Talentos

Todos os talentos vistos no *Livro do Jogador* podem ser utilizados normalmente em **Tormenta**, bem como os talentos adicionais descritos a seguir. Note que existem entre eles dois grupos especiais, os talentos nativos e talentos elementais metamágicos. O capítulo "O Panteão" também oferece outro grupo de talentos próprios para servos dos deuses, os poderes concedidos.

Talentos Regionais

Cada uma das nações integrantes do Reinado de Arton tem sua própria identidade, suas características únicas. O mesmo vale para seus habitantes, sejam eles aventureiros ou não.

Os talentos descritos como [regional: nome de um reino] são próprios de certas regiões do Reinado. Cada região tem um ou mais talentos locais. Um personagem pode obtê-los apenas sendo nativo daquele reino.

Personagens nativos de um reino já recebem gratuitamente, no 1° nível, um talento regional ligado ao reino (note que este NÃO é o mesmo talento que todos os personagens recebem no 1° nível, mas sim um talento extra). Para ser considerado nativo, um personagem deve ter nascido e sido criado ali durante a maior parte de sua juventude (obviamente, você não pode ser nativo de mais de um reino).

Cada personagem pode possuir apenas um talento regional . A única exceção são os nativos de Deheon, que recebem dois talentos regionais: Prosperidade e Prece para Valkaria.

Opcionalmente, o Mestre pode permitir que personagens não nativos do Reinado tenham talentos regionais. No entanto, neste caso, devem ser comprados como talentos normais — e um mesmo personagem não pode possuir mais de um deles.

Talentos Metamágicos Elementais

Conforme explicado no capítulo "Magia", toda e qualquer mágica em Arton está ligada a um dos seis Caminhos Elementais: Ar, Água, Fogo, Luz, Terra ou Trevas. Muitas magias, na verdade, pertencem a mais de um Caminho.

Embora as Escolas e Domínios vistos no *Livro do Jogador* ainda sejam empregados de forma normal, um usuário de magia — seja arcana ou divina — pode abdicar deles para abraçar um dos grandes Caminhos. Isso proporciona um poder maior para lançar magias que pertençam àquele elemento, mas também impede totalmente o uso de muitas outras magias. É algo parecido com o mago especialista (veja "Especialização em Escola", *Livro do Jogador*, página 54), incluindo o fato de que você não pode usar pergaminhos ou itens similares que reproduzam magias proibidas.

Cada personagem pode possuir apenas um talento [metamágico] [elemental]. Estes talentos podem ser comprados apenas no 1° nível. Magos especialistas não podem comprar estes talentos, pois eles já são especializados em escolas próprias.

Amigo do Oceano

[regional: Khubar]

Você viveu boa parte da vida em ilhas ou regiões litorâneas.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em todos os testes Natação e +2 em todos os testes de Profissão (pescador ou condutor de canoas) e Sobrevivência (no mar apenas).

Amigo dos Rios

[regional: Callistia]

Você passou boa parte da vida tirando sustento das águas doces.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em todos os testes Natação e +2 em todos os testes de Profissão (pescador ou condutor de canoas) e Sobrevivência (em rios e lagos apenas).

Aparência Inofensiva

Por algum motivo, você não parece perigoso. Talvez por ser uma mulher, talvez por parecer fraco ou inválido, talvez pertencer a uma raça de tamanho pequeno... de qualquer forma, seu aspecto pouco ameaçador pega o adversário desprevenido.

Pré-requisitos: Carisma 13+, bônus de ataque +1 ou maior.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em sua iniciativa, válido apenas contra um oponente que nunca viu você lutar antes, e que pertença à mesma categoria de tamanho ou maior.

Arma de Família

[regional: Zakharov]

Você tem uma arma extraordinária como herança de família.

Benefício: você recebe uma arma de qualidade obra-prima, à sua escolha, sem nenhum custo extra.

Arma de Madeira Mágica

[regional: Tollon]

Uma vez que este material é abundante em seu reino nativo, você possui uma arma feita com ele.

Benefício: você recebe uma arma de qualidade obra-prima feita com a madeira mágica de Tollon, à sua escolha, sem custo extra. Mais detalhes sobre esse tipo de material em "Equipamento".

Ataque Sônico

Você pode usar ataque sônico quando se transforma em golfinho.

Pré-requisitos: raça elfo-do-mar, Forma do Mar (golfinho).

Benefício: quando está transformado em golfinho (veja o talento Forma do Mar), você pode usar o ataque sônico possuído por este animal (veja em "Criaturas").

Normal: sem este talento você pode se transformar em golfinho, mas não pode usar o ataque sônico da espécie.

Barbarismo

[regional: União Púrpura]

Graças à sua descendência, proveniente de antigos povos que habitavam a região antes de sua colonização, você tem afinidade com os modos bárbaros.

Benefício: você pode comprar perícias de classe do bárbaro sem custo extra.

Especial: se você já é um bárbaro, recebe 4 pontos de perícia extras durante a criação do personagem. Esses pontos NÃO são multiplicados com aumento de nível (ou seja, são ganhos apenas uma vez) e só podem ser gastos em suas próprias perícias de classe.

Caçador de Fantasmas

Você pode, com sua força de vontade, ferir fantasmas e outros mortos-vivos imateriais mesmo sem uma arma mágica.

Pré-requisitos: Sabedoria 13+, bônus base de ataque +3 ou maior, Vontade de Ferro.

Benefício: contra mortos-vivos incorpóreos, seus ataques são considerados mágicos, recebendo bônus nos ataques e danos. O bônus mágico de seu ataque é igual a seu modificador de Sabedoria (+1 para Sab 13, +2 para Sab 14-15...). Esta habilidade funciona apenas contra mortos-vivos incorpóreos.

Caçador de Vampiros

Você é especializado em combater vampiros e outros mortos-vivos materiais.

Pré-requisitos: bônus base de ataque +2 ou maior.

Benefício: você recebe um bônus de +1 em todos os testes de Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência relacionados a mortos-vivos corpóreos (não imateriais). Também recebe um bônus de +2 em testes de resistência contra magias e efeitos similares a magia lançados por mortos-vivos de qualquer tipo.

Especial: no caso de um ranger com mortos-vivos como inimigo preferido, os bônus nas perícias indicadas se acumulam.

Caminho da Água

[metamágico] [elemental]

Você tem ligação maior com o Caminho Elemental da Água.

Pré-requisitos: capaz de lançar magia.

Benefício: você pode aprender, memorizar e lançar magias como um personagem um nível superior. No entanto, você não pode lançar nenhuma magia que não pertença a este Caminho.

Caminho do Ar

[metamágico] [elemental]

Você tem ligação maior com o Caminho Elemental do Ar.

Pré-requisitos: capaz de lançar magia.

Benefício: você pode aprender, memorizar e lançar magias como um personagem um nível superior. No entanto, você não pode lançar nenhuma magia que não pertença a este Caminho.

Caminho do Fogo

[metamágico] [elemental]

Você tem ligação maior com o Caminho Elemental do Fogo.

Pré-requisitos: capaz de lançar magia.

Benefício: você pode aprender, memorizar e lançar magias como um personagem um nível superior. No entanto, você não pode lançar nenhuma magia que não pertença a este Caminho.

Caminho da Luz

[metamágico] [elemental]

Você tem ligação maior com o Caminho Elemental da Luz.

Pré-requisitos: capaz de lançar magia.

Benefício: você pode aprender, memorizar e lançar magias como um personagem um nível superior. No entanto, você não pode lançar nenhuma magia que não pertença a este Caminho.

Caminho da Terra

[metamágico] [elemental]

Você tem ligação maior com o Caminho Elemental da Terra.

Pré-requisitos: capaz de lançar magia.

Benefício: você pode aprender, memorizar e lançar magias como um personagem um nível superior. No entanto, você não pode lançar nenhuma magia que não pertença a este Caminho.

Caminho das Trevas

[metamágico] [elemental]

Você tem ligação maior com o Caminho Elemental das Trevas.

Pré-requisitos: capaz de lançar magia.

Benefício: você pode aprender, memorizar e lançar magias como um personagem um nível superior. No entanto, você não pode lançar nenhuma magia que não pertença a este Caminho.

Caminho para Doherimm

[regional: Doherimm]

Você sabe como percorrer os intrincados caminhos que levam ao reino secreto dos anões, e também sabe evitar seus perigos.

Benefício: você recebe um bônus de +8 em todos os testes de Sobrevivência para percorrer os caminhos para Doherimm. O teste se aplica para evitar armadilhas, reconhecer

O talento Caçador de Vampiros seria útil agora...

monstros, encontrar passagens secretas e coisas do tipo.

Especial: se você também é um anão, qualquer magia mental usada para extrair de você o segredo da localização do reino provoca um imediato contra-ataque mágico sobre o conjurador (provocando 2d6 pontos de dano; um teste de Vontade reduz à metade).

Especial: este talento pode ser comprado como um talento comum por personagens não anões que tenham se aventurado em Doherimm.

Cauda Ágil

Você pode usar a cauda para realizar manobras acrobáticas.

Pré-requisitos: raça nagah, ou outra com cauda preênsil.

Benefício: você recebe um bônus de +1 em testes de Acrobacia, Escalar e Saltar usando a cauda.

Cauda Hipnótica

Você pode mover sua cauda de forma harmoniosa e agradável para influenciar os outros.

Pré-requisitos: raça nagah, ou outra com cauda preênsil.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em testes de Atuação e Diplomacia usando a cauda.

Cauda Manipuladora

Você pode usar a cauda como uma terceira mão, para segurar e manipular objetos.

Pré-requisitos: raça nagah, ou outra com cauda preênsil.

Benefício: você pode usar a cauda para fazer qualquer coisa que faria com uma mão: apanhar um objeto, segurar uma tocha, abrir uma porta, virar as páginas de um livro... coisas assim. Você pode segurar uma arma ou escudo, mas não pode manejá-lo de forma eficiente para receber seus benefícios (ou seja, não pode fazer ataques e nem receber bônus na CA por escudo).

Cavaleiro Nato

[regional: Namalkah]

Você nasceu em um reino onde homem e cavalo são quase irmãos.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em todos os testes de Cavalgar, Adestrar Animais e Empatia com Animais, apenas para cavalos. Você também pode usar a magia *Falar com Animais* (apenas cavalos) livremente, como um ranger de 6° nível.

Especial: nativos de Khubar podem comprar este talento válido para o tumarkhân, o lagarto-elefante de Khubar. No entanto, não será um talento regional recebido de graça — deve-se comprá-lo normalmente.

Combate com a Cauda

Você pode usar a cauda para manejar uma arma ou escudo.

Pré-requisitos: raça nagah, Cauda Manipuladora, bônus de ataque +3 ou maior.

Benefício: você pode usar a cauda para manejar uma arma ou escudo, como faria com uma mão. No entanto, ainda está sujeito aos redutores normais por usar duas (ou mais) armas. A cauda é considerada uma mão inábil e não recebe benefícios por Ambidestria, mas conta como uma mão para a aquisição do talento Multidestreza.

Contador de Histórias

[regional: Petrynia]

Graças ao costume petryniano de contar histórias e exagerar lendas, você consegue mentir mais facilmente.

Benefício: você recebe um bônus de +4 em testes de Blefar. O bônus não se aplica caso seu reino natal seja conhecido.

Conhecimento de Lendas

[regional: Fortuna]

Seu reino nativo cultiva uma profunda tradição de lendas e mitos.

Benefício: você possui a habilidade de classe Conhecimento de Bardo.

Especial: se você já é um bardo, recebe um bônus de +4 em todos os testes para usar essa habilidade.

Espírito de Equipe

[regional: Yuden]

A disciplina militar ensinada a cada habitante de seu reino faz com que você saiba trabalhar em equipe.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em todas as jogadas de ataque e testes de perícias quando age em equipe (você e mais 3 pessoas, no mínimo) e segue ordens de um superior (ambas as coisas ao mesmo tempo). Isso significa que todos os membros do grupo devem estar realizando a mesma atividade (seguir uma mesma trilha, vasculhar um mesmo aposento, atacar um mesmo inimigo...) sob ordens de um líder para que você receba o bônus.

Especial: apenas membros da mesma raça que a sua podem ser considerados colegas de equipe. Apenas personagens de nível duas vezes superior ao seu podem ser qualificados como "líderes".

Faro para Magos

[regional: Portsmouth]

Os habitantes de seu reino nativo são ensinados a detectar e desconfiar de magos.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em todos os testes de Blefar, Ouvir, Sentir Motivação e Observar contra magos e feiticeiros.

Forma do Mar

Você pode se transformar em um animal marinho.

As nagahs têm muitos talentos com a cauda...

Pré-requisitos: raça elfo-do-mar, Cons 13+.

Benefício: você pode *Metamorfosear-se* uma vez por dia para cada ponto de seu modificador de Constituição (por exemplo, duas vezes por dia se tem Cons 14-15) para assumir a forma de um animal marinho, que deve ser escolhido quando se adquire o talento. Esta habilidade funciona de maneira igual à Forma Selvagem do druida (*Livro do Jogador*, página 35). O animal escolhido deve ser de tamanho Médio ou Pequeno, e pertencer ao subtipo (Aquático). Não pode ser um animal atroz e nem uma besta, besta mágica, verme ou outro tipo de criatura. Entre os elfos-do-mar de Arton o golfinho é a forma mais comum (veja em "Criaturas"), mas muitos deles também podem se transformar em botos, lontras, selakos (tubarões) ou tartarugas marinhas.

Forma Feroz do Mar

Você pode se transformar em um animal marinho mais perigoso.

Pré-requisitos: raça elfo-do-mar, Cons 13+, Forma do Mar, bônus base de ataque +4.

Benefício: igual a Forma do Mar, mas você pode escolher a forma de um animal atroz, besta ou verme, de tamanho Pequeno ou Médio, que pertença ao subtipo (Aquático). Lulas e grandes crustáceos são uma escolha comum para elfos-do-mar com este talento.

Especial: ao adquirir este talento, você perde a habilidade de usar sua antiga Forma do Mar, que será substituída por esta.

Forma Monstruosa do Mar

Você pode se transformar em um monstro marinho.

Pré-requisitos: raça elfo-do-mar, Cons 13+, Forma do Mar, Forma Feroz do Mar, bônus base de ataque +7, tendência maligna.

Benefício: igual a Forma Feroz do Mar, mas você pode escolher a forma de um animal atroz, besta, besta mágica, verme ou aberração de tamanho Médio ou Grande, que pertença ao subtipo (Aquático).

Especial: ao adquirir este talento, você perde a habilidade de usar sua antiga Forma Feroz do Mar, que será substituída por esta.

Furtividade das Fadas

[nativo: Pondsmânia]

No reino mágico das fadas, todos sabem ser furtivos e quase invisíveis.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em todos os testes de Esconder-se e Furtividade.

Inimigo de Dragões

[nativo: Sckharshantallas]

O rei Sckhar detesta outros dragões em seu território, e por isso

Inimigo de
Goblinóides

todo habitante do reino é ensinado a lutar contra eles.

Benefício: você recebe um bônus de +4 no dano quando ataca dragões e monstros de mesmo tipo (como wyverns e hidras).

Inimigo de Goblinóides

[regional: Tyrondir]

Neste reino ameaçado pela Aliança Negra, você está familiarizado com goblins e monstros do mesmo tipo.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em todos os testes de Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência contra goblinóides (goblins, hobgoblins, bugbears).

Especial: a região norte do reino, onde ficam a capital e suas maiores cidades, não sofre ataques goblinóides — e por isso seus nativos não chegam a ser tão familiarizados com essas criaturas. Se preferir, você pode substituir este talento por Prosperidade, recebendo +3d4 Peças de Ouro extras em seu Dinheiro inicial.

Especial: este talento pode ser comprado como um talento comum por personagens que tenham passado por Tyrondir ou Lamnor.

Leal aos Cavaleiros

[regional: Bielefeld]

Por sua cultura e tradição de cavalaria, você tem bom conhecimento sobre as famílias reais do Reinado.

Benefício: você recebe um bônus de +4 em todos os testes de Conhecimento (nobreza e realeza).

Lógica Labiríntica

[regional: Tapista]

Por estar acostumado à complicada arquitetura dos minotauros, você tem a habilidade extraordinária desta raça de jamais se perder em labirintos.

Benefício: você jamais se perde em corredores e túneis, sendo sempre capaz de lembrar do caminho por onde passou. Esta habilidade não funciona em florestas e outros lugares abertos.

Mago Nato

[regional: Wynlla]

Todos em seu reino nativo sabem muito sobre magia, mesmo que não possam usá-la.

Benefício: você recebe um bônus de +1 em todos os testes de Alquimia, Conhecimento (arcano), Identificar Magia e Usar Instrumento Mágico.

Matador de Gigantes

Você é especializado em caçar e combater ogres, gigantes e outros monstros parecidos.

Pré-requisitos: tamanho Médio ou menor, bônus base de ataque +3 ou maior.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em sua CA e +1 em suas jogadas de ataque e testes de resistência quando luta contra humanóides monstruosos de tamanho Grande ou maior. Você também recebe um bônus de +1 em todos os testes de Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência relacionados a essas criaturas.

Especial: no caso de um ranger que tenha gigantes como inimigo preferido, os bônus nas perícias indicadas se acumulam.

Matador de Trolls

Você é especializado em combater trolls de todos os tipos.

Pré-requisitos: bônus base de ataque +3 ou maior.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em sua CA e +2 em suas jogadas de ataque e testes de resistência quando luta contra trolls. Você também recebe um bônus de +1 em todos os testes de Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência contra estas criaturas.

Especial: no caso de um ranger que tenha plantas como inimigo preferido, os bônus nas perícias indicadas se acumulam.

Médico Nato

[regional: Salistick]

Graças à avançada ciência médica em seu reino, cujos habitantes rejeitam os clérigos e sua magia de cura, você tem habilidades médicas superiores.

Benefício: você recebe um bônus de +4 em todos os testes de Cura.

Olhos Especiais

[regional: Collen]

Você tem habilidades visuais superiores.

Benefício: você recebe Visão na Penumbra e um bônus de +2 em testes de Observar. Você também pode escolher um entre os seguintes poderes: Visão no Escuro, *Ver o Invisível* ou *Detectar Magia* como uma habilidade extraordinária, que pode ser usada livremente.

Especial: você pode comprar este talento mais uma vez (apenas no 1° nível, e pagando por ele como se fosse um talento normal) para possuir uma segunda habilidade extraordinária de visão, válida para o outro olho.

Prece para os Mortos

[regional: Hongari]

Por influência dos deuses Hyninn e Thyatis, você conhece uma prece que permite conversar com os mortos.

Benefício: na presença do cadáver, ou sobre seu túmulo, você pode fazer a uma pessoa morta uma única pergunta, que

será respondida telepaticamente apenas com "sim" ou "não". Não é permitido fazer outra pergunta para o mesmo morto, mas outras pessoas com este talento também podem fazer suas próprias perguntas.

Prece para Valkaria

[regional: Deheon]

Dentro das fronteiras de Deheon, você pode fazer uma prece à deusa Valkaria para que uma pessoa ou criatura mortalmente ferida consiga se salvar.

Pré-requisito: raça humana.

Benefício: você pode rezar à deusa para que alguém com 0 PVs ou menos recupere 1 PV. Exige um teste de Carisma (CD 15) e, uma vez que a deusa atenda, cada nova tentativa recebe penalidade de CD+5. Cada +5 desaparece após 30 dias sem usar a prece.

Especial: humanos nativos de Deheon recebem este talento em adição a Prosperidade.

Prosperidade

[regional: Deheon, Hershey, Sambúrdia]

Graças à grande riqueza de seu reino nativo, você tem melhores recursos financeiros.

Benefício: você recebe +2d4 Peças de Ouro (2d4x100 Tibares) extras em seu Dinheiro inicial.

Especial: nativos de Sambúrdia e Hershey recebem +3d4 p.o. Nativos de Deheon recebem este talento em adição a Prece para Valkaria. Nativos de Tyrondir podem trocar Inimigo de Goblinóides por este talento (recebendo +3d4 p.o.).

Resistência a Doenças

[regional: Lomatubar]

Graças aos cuidados medicinais que recebeu durante a infância, você é mais resistente a doenças comuns.

Benefício: você recebe um bônus de +8 em testes de Fortitude para resistir a doenças não-mágicas. Isso não inclui maldições, venenos, ácidos e outros males.

Resistência ao Frio

[regional: Montanhas Uivantes]

Você está habituado à vida dura no frio e gelo.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em Sobrevivência (apenas em lugares gelados) e +2 em testes de Fortitude para resistir ao frio ou magias baseadas em frio.

Resistência dos Anões

Você é mais resistente a magias nocivas.

Benefício: você recebe um bônus de +1 em testes de resistência contra magias e efeitos similares a magia.

Especial: este bônus é cumulativo com a resistência racial dos anões contra magia.

Resistência à Tormenta

[regional: Trebuck]

Por seu conhecimento e familiaridade com os terríveis males da Tormenta, que atualmente ataca as fronteiras de seu reino nativo, você é mais resistente a seus males.

Benefício: você recebe um bônus de +1 em todos os testes de Fortitude, Reflexos e Vontade contra quaisquer efeitos nocivos provocados pela Tormenta e seus habitantes (exceto dano de criaturas).

Especial: este talento pode ser comprado como um talento comum por personagens que tenham passado por uma área de Tormenta (e sobrevivido, é claro).

Terreno Familiar

Você é mais habilidoso em certo tipo de terreno.

Benefício: escolha um destes tipos de terreno: florestas tropicais, florestas temperadas, montanhas, pradarias (planícies, estepes e savanas), rios e lagos, oceanos, desertos, regiões geladas, subterrâneos, ou áreas de Tormenta. Você recebe um bônus de +1 em todas as suas perícias de classe quando age neste tipo de terreno.

Especial: você também pode escolher um lugar específico como seu terreno familiar, como um vale, uma cidade, uma estrada, um navio... no entanto, você não pode escolher áreas de grande extensão como as Montanhas Sanguinárias, Galrasia, o Rio dos Deuses, ou qualquer das nações do Reinado.

Especial: se você é um druida ou ranger especializado em atuar nesse mesmo terreno, os bônus não são cumulativos.

Torcida

Você luta melhor quando há fãs torcendo por você.

Pré-requisitos: Carisma 13+.

Benefício: você recebe um bônus de +1 em sua CA, jogadas de ataque e testes de resistência quando tem a torcida a seu favor, durante uma luta ou outro tipo de disputa. Entenda-se por "torcida" qualquer número de pessoas ou criaturas inteligentes (mesmo que seja apenas uma!) que não está realizando nenhuma outra ação além de ver a luta. Você só recebe este bônus quando a maioria das pessoas presentes está gritando seu nome ou torcendo por sua vitória.

Especial: a reação de uma torcida depende do Mestre, mas você pode tentar um teste de Atuação ou Blefar (CD 20) como uma ação livre para cair nas graças dos torcedores.

Trapaceiro Nato

[regional: Ahlen]

Após crescer em um reino de pilantras e trapaceiros, você sabe

muito bem lidar com eles.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em todos os testes de duas entre as seguintes perícias, à sua escolha: Arte da Fuga, Blefar, Diplomacia, Disfarces, Esconder-se, Falsificação, Furtividade, Leitura Labial, Mensagens Secretas, Observar, Obter Informação, Punga, ou Sentir Motivação.

Equipamento

Dinheiro e Equipamento

O sistema monetário apresentado no *Livro do Jogador* é o mesmo empregado em **Tormenta**, sendo que um Tibar equivale a uma peça de cobre.

O Tibar (T$) é a moeda padrão em todo o território do Reinado, e a menor unidade monetária. Trata-se de uma peça redonda de cobre medindo 1cm de diâmetro. Existem também o Tibar de Prata (que vale T$ 10,00) e o precioso Tibar de Ouro (T$ 100,00), sendo esta a moeda mais utilizada por aventureiros. Todas as peças trazem em uma das faces o rosto de Tibar, o Deus do Comércio — um rei com cabelos encaracolados e uma jóia em forma de olho na coroa; e na outra face o mesmo rosto de Tibar, mas desta vez o rei está sem a coroa. Em Arton, ao jogar "cara ou coroa", o costume é escolher "coroa ou não coroa".

A moeda foi criada por Quindogar Tolliannor, o primeiro conselheiro real de Deheon — e adepto ardoroso das artes da barganha e negociação. O Tibar ficou logo muito popular, tanto que o próprio Deus do Comércio atualmente tenta "negociar" uma posição entre os Deuses Maiores. Hoje em dia, muitos artonianos acreditam que manter sempre um Tibar no bolso, ou preso ao pescoço como um amuleto, garante as graças do Deus do Comércio, fazendo com que o dinheiro seja farto durante todo o ano.

Nem todos os reinos, contudo, seguem rigorosamente o padrão do Tibar. Em alguns lugares, devido à escassez de cobre, o Tibar de Prata é usado como moeda padrão. Em outros, o valor do Tibar pode apresentar flutuações de até 100% — provocando grande agitação entre as guildas de comerciantes, falsificadores e contrabandistas.

É comum entre aventureiros conquistar grandes fortunas em ouro e acabar esquecendo o valor do dinheiro. Para um camponês, uma única peça de ouro pode representar sua sobrevivência pelo resto da vida. Esse dinheiro (T$ 100,00) é suficiente para que ele consiga comprar, digamos, duas ou três dúzias de galinhas vivas (que não custam mais de T$ 3,00 cada). Se deixar todas elas botando ovos, ele poderá começar sua própria granja!

A maioria das armas, armaduras e equipamentos encontrados no *Livro do Jogador* existe em Arton, em suas formas e preços normais. Itens próprios da raça dos gnomos (como o

martelo gnomo com gancho, por exemplo) existem apenas em versões fabricadas por goblins. Armas exóticas de tipo oriental (nunchaku, kama, shuriken...) são de origem tamuraniana.

Armas de Fogo

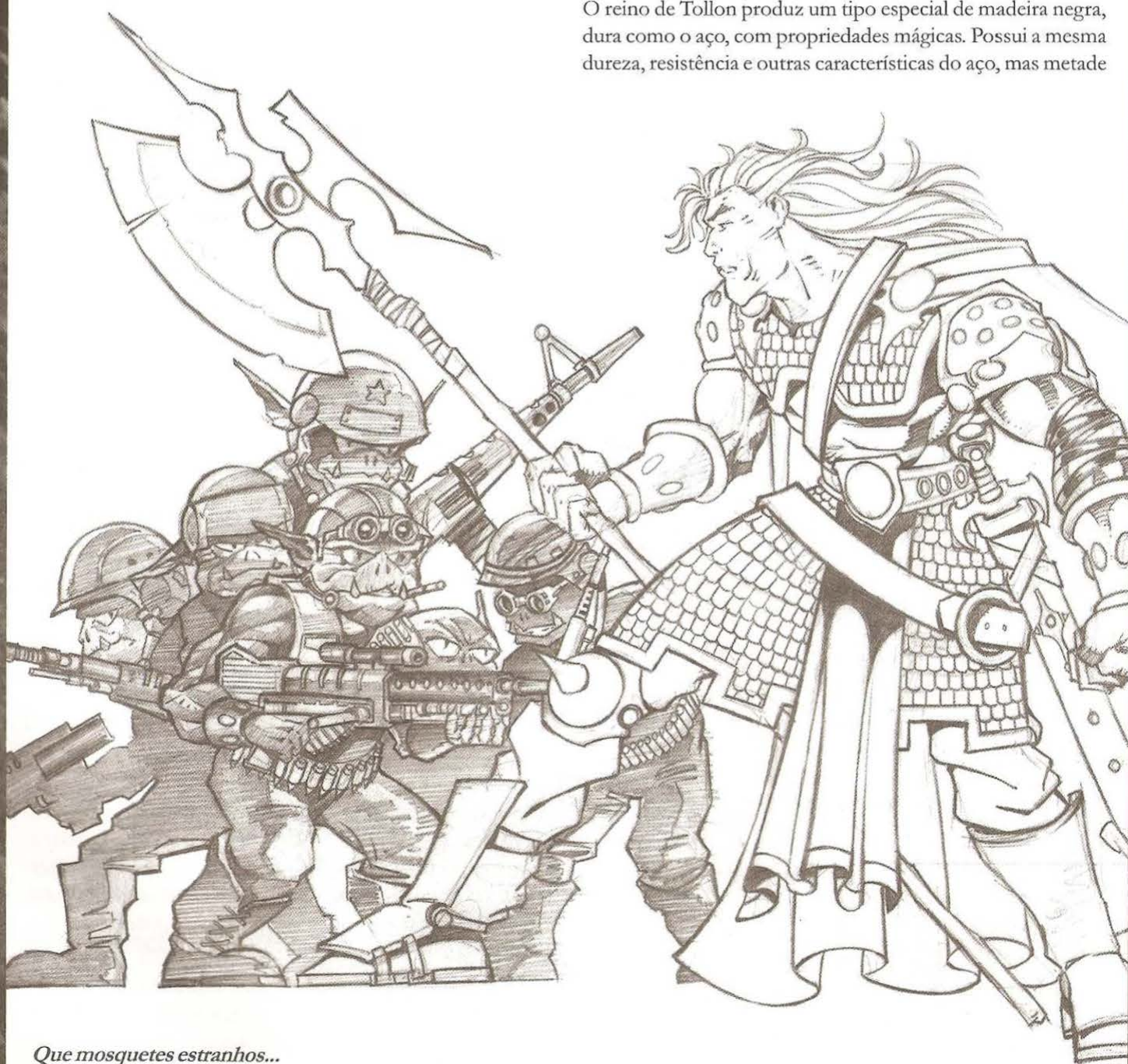
Na maioria dos mundos medievais mágicos, a magia substitui vários setores da tecnologia. Uma vez que a mágica é muito mais poderosa, segura e confiável, muitos inventos que conhecemos na Terra jamais seriam amplamente usados em Arton. Um deles é a pólvora.

A pólvora já foi descoberta em Arton. Mas, após uma série de experimentos desastrosos, foi considerada perigosa demais. Seu uso é proibido em todo o território do Reinado. Canhões são usados apenas em navios piratas e em algumas naus dos minotauros (mais um ponto de conflito entre Tapista e os demais reinos).

Produzir pólvora existe a perícia Alquimia. Construir armas de fogo exige a perícia Ofícios (armas de fogo), que é uma perícia exclusiva dos pistoleiros (veja em "Classes de Prestígio"). Além deles, apenas alguns especialistas sabem construir tais armas (pois a classe especialista pode possuir perícias exclusivas de outras classes), mas poucos se dedicam a uma atividade tão perigosa.

Pistolas e mosquetes de Arton usam as regras normais para armas da Renascença, vistas no *Livro do Mestre*, página 162. Usar uma pistola ou mosquete exige o talento Usar Arma Exótica.

Armas de Madeira Tollon

O reino de Tollon produz um tipo especial de madeira negra, dura como o aço, com propriedades mágicas. Possui a mesma dureza, resistência e outras características do aço, mas metade

Que mosquetes estranhos...

do peso. Quando usada para fazer armas, estas conseguem atingir criaturas invulneráveis a armas comuns.

A arma deve ser totalmente feita de madeira, sem partes metálicas, o que inclui clavas, cajados (sem reforço metálico), bordunas (espada longa de madeira; dano igual a uma espada curta metálica), marretas (igual ao martelo de guerra), dardos e flechas (de caça, sem ponta metálica). Ataques com essa arma não recebem bônus mágico, mas para efeito de redução de dano são consideradas +1.

Uma arma de madeira Tollon custa vinte vezes mais que uma arma equivalente de material comum (ou dez vezes mais no reino de Tollon).

Balão Goblin

Famosa por sobreviver mesmo nas piores condições e encontrar soluções criativas para tudo, a raça goblin desenvolveu um engenho tecnológico sem igual em Arton — o balão de ar quente.

O aspecto do engenho é, no mínimo, precário: imensas bolsas de couro fino e outros tecidos com muitos remendos, usando como gôndola um grande cesto ou algo parecido com um barco. Eles podem existir em versões menores para dois ocupantes, ou maiores para transportar até vinte pessoas. Pilotar um balão exige a perícia Profissão (baloeiro), que é uma perícia exclusiva do baloeiro goblin (veja em "Classes de Prestígio").

Balões menores, com capacidade para até quatro pessoas, são de tamanho Enorme (CA–2, 80 PVs). Os maiores, para até vinte pessoas, são Imensos (CA –4, 120 PVs). Balões têm CA natural 10 mais ajustes por tamanho, sendo muito fácil atingir um deles. Um personagem pode tentar manobrar defensivamente como uma ação padrão, substituindo a CA natural pelo resultado de seu teste de perícia (Profissão (baloeiro)).

Balões têm dureza 0. Quando sofrem qualquer dano começam a vazar, perdendo a mesma quantidade de dano recebida em cada rodada subseqüente. Remendar um vazamento em pleno vôo exige um teste de Ofícios (balões) com CD igual a 10 + dano sofrido.

Ao contrário do que possa parecer, quedas de balões raramente são fatais. Ao receber qualquer dano, o balão começa a perder ar e flutuar lentamente na direção do solo, pousando de forma razoavelmente segura. Cada ocupante deve fazer um teste de Reflexos (CD 10); aqueles que falham sofrem 1d4 pontos de dano. Para o próprio baloeiro goblin o teste tem CD 5, pois ele está bem habituado a esse tipo de coisa...

Um balão só cai de forma perigosa após perder mais da metade de seus PVs. Neste caso os ocupantes sofrem dano normal pela queda, dependendo da altura. Balões viajam tipicamente a 200m de altitude, mas podem subir mais (para atravessar montanhas, por exemplo).

É difícil estimar o preço de um balão goblin, visto que eles não são facilmente encontrados no comércio: em geral cada baloeiro ou grupo de baloeiros constrói seu próprio balão.

Granadas

Populares entre os baloeiros goblins, estas bombas rudimentares têm pavios que precisam ser acesos antes do uso (uma ação padrão). Então devem ser arremessadas (um ataque de toque à distância) e, quando acertam, causam dano de 2d6 por fogo. Um teste de Reflexos (CD 20) reduz à metade. Granadas são consideradas armas simples, e usam todas as regras para granadas da Renascença vistas no *Livro do Mestre*, página 163.

Tai-tai

Os halflings são famosos por gostar de jogar pedras, seja como esporte, seja como forma de combate. Para esta finalidade, o halfling artoniano desenvolveu certos engenhos.

O tai-tai é uma espécie de catapulta minúscula que pode ser presa ao braço com fivelas, geralmente no braço direito. Com um movimento correto do pulso no instante do disparo, ela consegue lançar uma pedra ou bala de chumbo tão longe quanto um arco consegue lançar uma flecha. Ou seja, tem o mesmo incremento de distância de um arco longo (30m), mas causa o dano de uma funda (1d4, crítico x2, concussão).

Um tai-tai custa em média 40 peças de ouro, pesa 2kg e exige o talento Usar Arma Exótica.

Tei-dotei

Este engenho halfling consiste de uma catapulta desmontável que pode ser transportada por duas pessoas (ou três halflings) e armada rapidamente no campo de batalha, como um tipo de "lança-morteiros" medieval.

A estrutura pode ser preparada muito rapidamente, mas isso requer habilidade. Montar e carregar o tei-dotei em uma rodada exige um teste de Operar Mecanismo ou Profissão (armas de cerco) com CD 20. Para montar em duas rodadas, CD 15. Em três rodadas, CD 10. Montar o engenho em quatro ou mais rodadas exige apenas um teste com CD 5.

Uma vez preparada, a arma pode ser apontada para qualquer direção, pois o disparador fica sobre uma torre giratória. Pode lançar balas de chumbo (dano de 3d8, crítico x2, concussão) ou pedras (2d8) com um incremento de distância de 30m. Exige uma ação padrão para recarregar. Em geral a arma é operada por um halfling artilheiro (que faz os testes de ataque) e outro encarregado da recarga, para que seja possível atacar sem interrupção.

Um tei-dotei custa em média 140 peças de ouro, pesa 20kg e exige o talento Usar Arma Exótica.

Parte 2
Magia

Os Caminhos da Magia

Todas as Escolas e Domínios tradicionais descritos no *Livro do Jogador* existem em Arton, e funcionam de forma normal. No entanto, os estudiosos deste mundo também acreditam que todas as coisas — incluindo a magia — são formadas por seis elementos: água, fogo, ar, terra, luz e trevas. Todas as coisas mágicas e não mágicas estão, de alguma forma, relacionadas a pelo menos um destes elementos.

Assim, além das Escolas e Domínios normais, existe uma classificação maior que engloba todas as formas de magia arcana e divina: são os Caminhos Elementais da Magia.

Estes seis grandes Caminhos estão relacionados a todos os aspectos do mundo conhecido — e além. Em termos planares, os Caminhos estão ligados aos quatro Planos Elementais (fogo, água, terra, ar) e aos dois Planos de Energia (luz e trevas).

Caminho do Fogo

Naturalmente, este Caminho representa todas as magias que lidam com fogo, como *Bola de Fogo*, *Armadilha de Fogo*, *Resistência a Elementos (fogo)*, *Pirotecnia* e quaisquer outras da escola Elemental (fogo) e do Domínio do Fogo.

O fogo representa a chama do coração, de forma que muitas magias ligadas a emoções fortes, como paixão e ódio, pertencem a este grupo (*Emoções, O Riso Histérico de Tasha...*). O mesmo vale para quase todas as magias envolvendo violência e agressividade.

Muitas magias de ataque, ou aumento de força ou dano (*Lâmina Afiada, Força do Touro...*), são do fogo, bem como as magias do Domínio da Guerra.

Caminho da Água

Pertencem a este caminho todas as magias ligadas à água e gelo (*Névoa Obscurecente, Controlar a Água, Muralha de Gelo, Cone Glacial*), bem como quaisquer outras da escola Elemental (água) e do Domínio da Água.

Como a fluidez da água é oposta à rigidez, também pertencem a este grupo as magias que oferecem liberdade de movimentos (*Movimentação Livre, Remover Paralisia...*), mesmo que esta seja involuntária (*Área Escorregadia*). O mesmo vale para muitas magias de transporte (*Porta Dimensional, Teleporte...*) e aquelas do Domínio da Viagem.

A maior parte do corpo humano (e de muitas outras criaturas vivas) é composta de água. Assim, todas as magias de Transmutação que alteram as propriedades de uma criatura (*Alterar Forma, Metamorfosear-se...*) são da água.

Caminho do Ar

Pertencem a este caminho todas as magias ligadas ao ar (*Lufada de Vento, Controlar os Ventos, Ciclone*...), bem como quaisquer outras da escola Elemental (ar) e do Domínio do Ar.

Magias que lidam com odores são do ar. O mesmo vale para magias que provocam ataques sônicos (*Explosão Sonora*) ou que manipulam o som (*Som Fantasma, Esculpir o Som, Ventriloquismo*...). Note que grande parte das magias de bardo pertence a este Caminho.

O ar é transparente. Portanto, pertencem a este Caminho quase todas as magias destinadas à detecção ou revelação de coisas escondidas ou desconhecidas (*Detecção de Magia, Histórias e Lendas, Ver o Invisível, Visão da Verdade*...). Uma vez que o ar carrega as palavras, quase todas as magias ligadas à comunicação e compreensão de mensagens (*Boca Encantada, Vento Sussurrante, Ler Magia, Idiomas*...) também são do ar.

Assim como ocorre com a água, muitas magias de movimentação e transporte (especialmente *Vôo*) também fazem parte do Caminho do Ar.

Caminho da Terra

Pertencem a este caminho todas as magias ligadas à terra, metais, minerais e gemas preciosas (*Pedra Encantada, Moldar Rocha, Terremoto*...), bem como quaisquer outras da escola Elemental (terra) e do Domínio da Terra.

A terra representa a firmeza, a estabilidade. Portanto, pertencem a este grupo quase todas as magias que de alguma forma impedem a liberdade e a movimentação (*Armadilha, Prender Pessoas, Lentidão, Teia, A Mão Esmagadora de Bigby*...), bem como aquelas que impedem a passagem, entrada ou saída de determinado lugar, como *Âncora Planar, Círculo Mágico Contra o Caos, Círculo Mágico Contra o Bem*...

A força e resistência, sejam físicas, mentais ou mágicas, também são representadas pela terra. Portanto, quase todas as magias que envolvem resistir a um efeito (*Resistência, Resistência à Magia, Pele Rochosa, Corpo de Ferro*...) ou qualquer forma de proteção (*Proteção Contra o Mal, Muralha de Energia, Campo Antimágica*...) pertencem a este caminho.

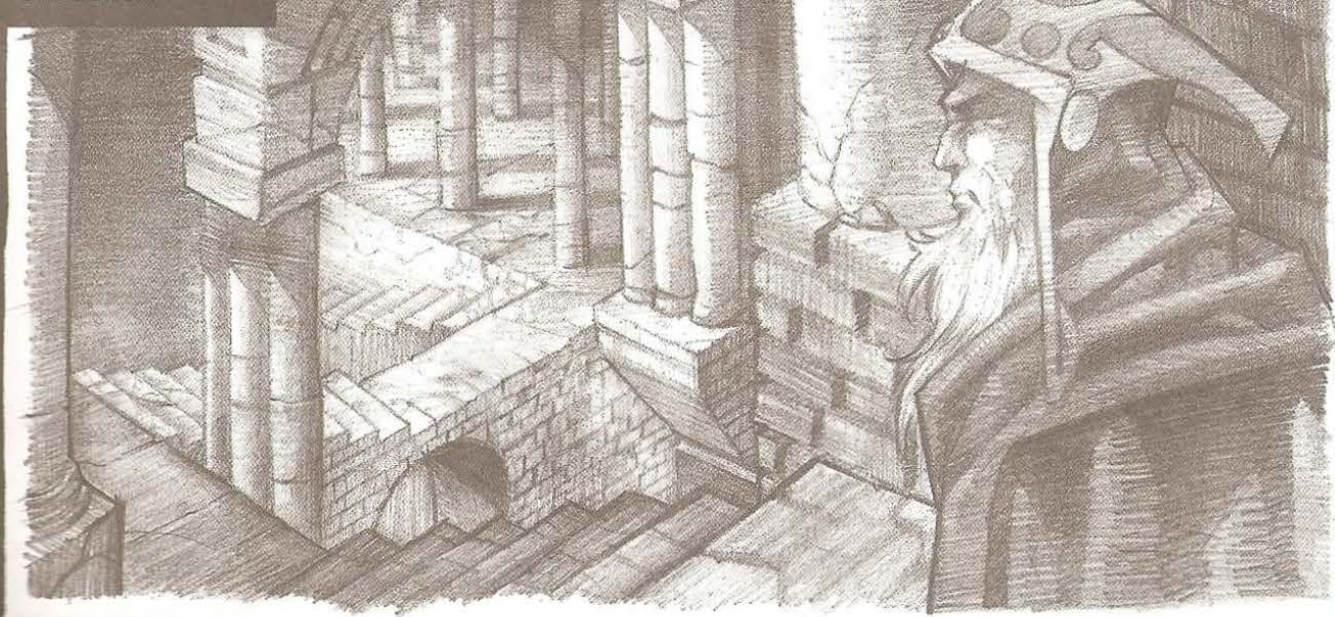
Magias de conjuração destinadas à convocação ou criação de objetos (*Labirinto*) muitas vezes fazem parte deste grupo.

Caminho da Luz

Pertencem a este Caminho todas as magias que produzem luzes (*Brilho, Globos de Luz, Luz, Leque Cromático, Luz do Dia*...). Embora o fogo produza luz, magias do fogo não fazem parte deste grupo, salvo raras exceções. *Chama Contínua*, por exemplo, não produz calor e nem causa dano — portanto, pertence ao Caminho da Luz, não do Fogo.

O Caminho da Luz está ligado à vida, à energia positiva. Isso inclui praticamente todas as magias que envolvem purificação, cura ou restauração de energia vital: *Curar Ferimentos, Restauração, Regeneração, Ressurreição Verdadeira* e todas que fazem parte do Domínio da Cura. Como estas magias envolvem processos metabólicos do corpo, algumas delas também pertencem ao Caminho da Água.

O bem também é representado por este Caminho, assim como quase todas as magias relacionadas à pureza e bondade: *Abençoar Água, Proteção Contra o Mal, Destruição Sagrada* e todas do Domínio do Bem. Note que a maioria das magias de pala-

A magia tem vários Caminhos...

dino está no Caminho da Luz.

A paz, serenidade e bons sentimentos pertencem à luz. Isso inclui magias que envolvem emoções positivas, ou o cancelamento de emoções negativas (*Acalmar Animais, Acalmar Emoções, Cancelar Encantamento, Remover Medo...*). No entanto, magias que manipulam a vítima contra a sua vontade (como a maioria dos Encantamentos) geralmente não fazem parte deste grupo.

Tudo o que vemos é luz refletida. Portanto, grande parte das magias da escola Ilusão pertence a este grupo, especialmente aquelas que lidam com imagens (*Imagem Silenciosa, Reflexos...*). Ilusões que também contam com sons e cheiros (*Imagem Maior*) pertencem, ao mesmo tempo, ao Caminho do Ar.

Magias de invisibilidade fazem parte deste Caminho, mas não as magias que usam de outras formas para obscurecer ou ocultar algo. Estas pertencem ao Caminho das Trevas.

Uma vez que este elemento traz a clareza, da mesma forma que o ar, muitas magias de detecção e revelação (*Discernir Mentiras, Detectar Armadilhas...*) também pertencem ao Caminho da Luz. Ironicamente, magias para ver através de ilusões (e também aquelas de detecção de invisibilidade) também fazem parte deste Caminho.

Caminho das Trevas

Pertencem a este Caminho todas as magias que cancelam luz ou produzem escuridão (*Escuridão, Escuridão Profunda...*).

O Caminho das Trevas está relacionado ao mal, decadência, morte e energia negativa. Fazem parte deste grupo todas as magias da escola Necromancia e do Domínio do Mal.

As trevas também estão ligadas a quase todas as formas de desintegração e anulação, o que inclui *Apagar, Desintegrar, Campo Antimagia, Dissipar Magia* e similares.

A escuridão protege os segredos e mistérios, impede que as coisas sejam conhecidas. Pertencem a este Caminho quase todas as magias com o objetivo de impedir a percepção ou detecção de algo: *Dificultar Detecção, Despistar, Dissimular Tendência, Limpar a Mente, Nublar, Névoa* e outras, incluindo todas que fazem parte do Domínio da Enganação. No entanto, magias de invisibilidade em geral não fazem parte deste Caminho.

Embora a violência e agressividade estejam mais ligadas ao Caminho do Fogo, magias que provocam emoções negativas (*Causar Medo, Desespero, Pesadelo, Insanidade...*) estão associadas às trevas.

As Tendências

Muitas magias ou criaturas são fortemente ligadas a um eixo moral (bem, mal) ou ético (ordem, caos). Quando for necessário associar uma tendência a um dos Caminhos Elementais, use estas orientações:

Ordem: a Terra e o Ar, embora sejam elementos opostos, combinam-se para formar a Ordem. Enquanto a Terra representa a firmeza e estabilidade, o Ar representa a clareza, transparência e verdade. Magias e efeitos da ordem (*Proteção Contra o Caos, Cólera da Ordem, Escudo da Lei...*) costumam estar associadas a um destes Caminhos, ou ambos.

Caos: o Fogo e a Água, embora sejam elementos opostos, combinam-se para formar o Caos. O fogo é selvagem e incontrolável, enquanto a água é fluida, difícil de aprisionar e está sempre em mutação (como vapor, líquido ou gelo). Magias e efeitos do caos (*Proteção contra a Ordem, Despedaçar, Martelo do Caos...*) costumam estar associadas a um destes Caminhos, ou ambos.

Bem: o bem é representado pelo Caminho da Luz.

Mal: o mal é representado pelo Caminho das Trevas.

Neutralidade: coisas fortemente ligadas à neutralidade (o que é raro) pertencem, ao mesmo tempo, aos Caminhos da Luz e das Trevas. Na cultura de Tamu-ra, que não tem lugar para o bem e o mal, existe o quinto elemento chamado Vácuo, formado pela combinação de Luz e Trevas.

Os Tipos de Energia

Sempre que uma magia ou ataque especial utiliza alguma forma de energia, ela pertence a um destes tipos: fogo, gelo, eletricidade, ácido ou sônico. No entanto, em Arton, os cinco tipos tradicionais são substituídos por seis tipos ligados aos Caminhos Elementais.

Fogo: sem alterações. Magias e efeitos que usam a energia do fogo funcionam da mesma maneira. Criaturas do subtipo (Fogo) são imunes a dano por fogo. Criaturas dos subtipos (Água) e (Frio) sofrem dano dobrado por fogo.

Frio: o gelo é formado pela combinação de Ar + Água. Portanto, qualquer magia ou efeito que use gelo é considerado, ao mesmo tempo, energia do Ar e Água. Criaturas dos subtipos (Frio), (Ar) e (Água) são imunes a dano por frio. Criaturas dos subtipos (Fogo) e (Terra) sofrem dano dobrado por frio.

Eletricidade: a eletricidade é formada pela combinação de Ar + Luz. Portanto, qualquer magia ou efeito que use eletricidade é considerado, ao mesmo tempo, energia do Ar e Luz. Criaturas dos subtipos (Ar) e (Luz) são imunes a dano elétrico. Criaturas dos subtipos (Terra) e (Trevas) sofrem dano dobrado por eletricidade.

Ácido: o ácido é formado pela combinação de Água + Trevas. Portanto, qualquer magia ou efeito que use ácido é considerado, ao mesmo tempo, energia da Água e Trevas. Criaturas dos subtipos (Água) e (Trevas) são imunes a dano por ácido. Criaturas dos subtipos (Luz) e (Fogo) sofrem dano dobrado por ácido.

Sônico: a energia sônica é considerada energia do Ar. Criaturas do subtipo (Ar) são imunes a dano sônico. Criaturas do subtipo (Terra) sofrem dano dobrado por sônico.

A Classificação das Magias

Note que, apesar das diretrizes apresentadas até aqui, nem sempre é fácil saber a qual Caminho pertence uma magia.

Vejamos, por exemplo, *Invocar Criaturas*. Poderia pertencer ao Caminho do Ar, pois este é ligado ao transporte. No entanto, convocar criaturas com o propósito de lutar parece adequado ao Caminho do Fogo. O mesmo vale para o Caminho da Terra quando o objetivo é proteger algo. E existe ainda a questão de que a criatura invocada depende da tendência do conjurador — tornando possível, assim, classificar a magia como Ar e/ou Terra (ordem), Fogo e/ou Água (caos), Luz (bem), Trevas (mal) ou Luz e Trevas (neutro).

Portanto, muitas magias pertencem a dois ou mais Caminhos, sendo que alguns deles (às vezes todos!) podem parecer inadequados. Mesmo entre os magos e clérigos de Arton a inclusão das magias em Caminhos Elementais rende discussões acaloradas na Grande Academia Arcana e outros centros de estudo.

Dentro das regras propostas por este livro, os Caminhos Elementais quase não alteram a mecânica de jogo. As regras do *Livro do Jogador* para magos especialistas não podem ser aplicadas aos Caminhos. No entanto, os Caminhos são importantes para personagens com talentos elementais metamágicos (veja em "Novos Talentos").

Apresentamos a seguir uma possível classificação das magias do *Livro do Jogador* (incluindo também as novas magias deste livro, estas marcadas com um "*"). Esta é a lista oficial adotada pela Academia Arcana. No entanto, como já foi dito, muitos estudiosos em Arton não concordam que esta ou aquela magia pertença a este ou aquele Caminho; o Mestre é livre para alterar as magias que quiser de acordo com seu julgamento.

Como palavra final sobre a classificação correta das magias, lembramos que Wynna — a Deusa da Magia — é caprichosa e tresloucada o bastante para virar tudo de pernas para o ar...

Magias do Fogo

Ação Aleatória, Arma Mágica, Arma Mágica Aprimorada, Armadilha de Fogo, Arrombar, Ataque Certeiro, Barreira de Lâminas, Bola de Fogo, Bola de Fogo Controlável, Chama Contínua, Chuva de Meteoros, Ciclone, Círculo da Destruição, Coluna de Chamas, Comando, Contra-Ataque Mental, Criar Chamas, Dança Irresistível de Otto, Despedaçar, Destruição, Emoções, Erupção de Aleph*, Esfera Flamejante, Espada de Mordenkainen, Esquentar Metal, Evaporação, Explosão*, Explosão Solar, Extinguir Fogo, Flecha de Chamas, Fogo das Fadas, Força do Touro, Grupo de Elementais, Implosão, Lâmina Afiada, Lâmina Flamejante, Luz Cegante, Luz do Dia, Mata-Dragão*, Mísseis Mágicos, Muralha de Fogo, Nuvem Incendiária, Riso Histérico de Tasha, Pirotecnia, Presa Mágica, Presa Mágica Aprimorada, Proteção Contra Elementos, Punho Cerrado de Bigby, Raio de Sol, Resistência a Elementos, Riso Histérico de Tasha, Runas Explosivas, Semente de Fogo, Símbolo, Soco de Arsenal*, Suportar Elementos, Tempestade de Fogo, Velocidade, Velocidade em Massa.*

Magias da Água

Ação Aleatória, Agilidade Felina, Ao Alcance da Mão, Alterar Forma, Alterar-se, Amaldiçoar Água, Amolecer Terra e Pedra, Ampliar Animais, Ampliar Plantas, Arca Secreta de Leomund, Área Escorregadia, Armadura Arcana, Aumentar, Banquete de Heróis, Bom Fruto, Cajado em Cobra*, Caminhar em Árvores, Caminhar na Água, Cão Fiel de Mordenkainen, Carne para Pedra, Carvalho Vivo, Cativar Animais, Chuva Quente*, Círculo de Cura, Círculo de Teletransporte, Círculo Mágico Contra o Caos/Mal/Bem/Ordem, Clone, Comunhão Com a Natureza, Comunhão, Cone Glacial, Controlar a Água, Controlar o Clima, Controlar Plantas, Convocação Instantânea de Drawmij, Crescer Espinhos, Criar Água, Criar Alimentos, Criar Itens Efêmeros, Criar Itens Temporários, Cúpula de Proteção Contra Vida, Cura Completa em Massa, Cura Completa, Curar Ferimentos Críticos, Curar Ferimentos Graves, Curar Ferimentos Leves, Curar Ferimentos Mínimos, Curar Ferimentos Moderados, Curar Montaria, Deslocamento, Desvanecimento, Detectar Animais ou Plantas, Disco Flutuante de Tenser, Enfeitiçar Monstros, Enfeitiçar Multidões, Enfeitiçar Pessoas, Enfeitiçar Pessoas ou Animais, Envenenamento, Esfera Gélida de Otiluke, Esfera Resiliente de Otiluke, Esfera Telecinética de Otiluke, Esfriar Metal, Explosão*, Flecha Ácida de Melf, Flor Perene de Milady "A"*, Forma Animal, Forma de Árvore, Forma Etérea, Forma Gasosa, Gagueira de Raviollius*, Grupo de Elementais, Homens Vegetais, Imobilizar Animal, Imobilizar Monstros, Imobilizar Pessoas, Invocar Aliado da Natureza I – IX, Invocar Criaturas I – IX, Invocar Enxames, Lama em Pedra, Lentidão, Libertação, Mansão Magnífica de Mordenkainem, Mão Esmagadora de Bigby, Mão Espectral, Mão Interposta de Bigby, Mão Opífera, Mão Poderosa de Bigby, Mão Vigorosa de Bigby, Marionete*, Mensageiro Animal, Metamorfosear Objetos, Metamorfosear Outros, Metamorfosear-se, Modificar Aparência, Momento de Tormenta*, Montaria Arcana, Movimentação Livre, Muralha de Gelo, Neutralizar Venenos, Nevasca, Névoa, Névoa Ácida, Névoa Fétida, Névoa Mortal, Névoa Obscurecente, Névoa Sólida, Pequeno Refúgio de Leomund, Refugio Seguro de Leomund, Olho Arcano, Olhos Observadores, Passeio Etéreo, Passos sem Pegadas, Patas de Aranha, Pedra em Carne, Pedra em Lama, Pele de Árvore, Pequeno Globo de Invulnerabilidade, Permanência, Porta Dimensional, Portal, Prestidigitação, Prisão, Projeção Astral, Proteção Contra Elementos, Punho Cerrado de Bigby, Purificar Alimentos, Raio de Gelo, Refugiar Itens, Refúgio, Refúgio Seguro de Leomund, Regeneração, Respirar na Água, Sacrifício do Herói*, Salto, Simulacro, Suportar Elementos, Teia, Telecinésia, Teletransporte, Teletransporte Exato, Teletransporte por Árvores, Tempestade da Vingança, Tempestade Glacial, Toque Enferrujante, Transe Animal, Transformação de Tenser, Transformação Momentânea, Truque da Corda, Velocidade, Velocidade em Massa, Verme Gigante, Viagem Planar.*

Magias do Ar

Adivinhação, Ajuda, Alarme, Aliado Interplanar Aprimorado, Aliado Interplanar Menor, Aliado Interplanar, Amor Incontestável de Raviollius, Analisar Encantamento, Âncora Dimensional, Âncora Planar, Âncora Planar Aprimorada, Âncora Planar Menor, Andar no Ar, Animar Cordas, Apagar, Apavorante Gás de Luigi*, Arrombar, Ataque Certeiro, Ataque Visual, Augúrio, Caminhar no Vento, Can-*

celar Encantamento, Cegueira/Surdez, Cerrar Portas, Ciclone, Clarividência/Clariaudiência, Compreensão de Linguagens, Cone Glacial, Confusão, Consertar, Contingência, Contra-Ataque Mental, Controlar o Clima, Controlar os Ventos, Convocar Relâmpagos, Corrente de Relâmpagos, Criar Itens Efêmeros, Criar Itens Temporários, Despedaçar, Detectar Observação, Detectar Pensamentos, Detectar Portas Secretas, Detectar Venenos, Discernir Localização, Discernir Mentiras, Dissipar Aprimorado, Dissipar Magia, Dissipar o Caos/Mal/Bem/Ordem, Dissipar o Mal, Ditado, Dominação Total*, Encontrar Armadilhas, Encontrar o Caminho, Enviar Mensagem, Enxame de Trovões*, Esfera Gélida de Otiluke, Esfera Telecinética de Otiluke, Esfriar Metal, Explosão*, Forma Gasosa, Gagueira de Raviollius*, Grito, Grito da Banshee, Grupo de Elementais, Identificação, Idiomas, Lendas e Histórias, Levitação, Libertação, Limpar a Mente, Localizar Criatura, Localizar Objetos, Lufada de Vento, Marionete*, Mensagem, Momento de Tormenta*, Mundo dos Sonhos*, Muralha de Gelo, Muralha de Vento, Nevasca, Névoa, Névoa Ácida, Névoa Fétida, Névoa Mental, Névoa Mortal, Névoa Obscurecente, Névoa Sólida, Nuvem Incendiária, Oração, Palavra da Recordação, Palavra do Caos, Palavra de Poder: Atordoar, Palavra de Poder: Cegar, Palavra do Poder:*

Magias de ataque em geral pertencem ao Caminho do Fogo

Magias da Terra servem para aprisionar

Matar, Palavra Sagrada, Parar o Tempo, Poeira Ofuscante, Proteção Contra Elementos, Proteção Contra Flechas, Proteção Contra Magias, Queda Suave, Raio de Gelo, Relâmpago, Repulsão, Salto, Servo Invisível, Silêncio, Soco de Arsenal, Som Fantasma, Sonho, Suportar Elementos, Telecinésia, Tempestade da Vingança, Tempestade de Fogo, Tempestade Glacial, Toque Chocante, Truque da Corda, Vazio*, Vento Sussurrante, Ventriloquismo, Viagem Planar, Zona da Verdade.*

Magias da Terra

Ao Alcance da Mão, Amolecer Terra e Pedra, Âncora Dimensional, Âncora Planar, Âncora Planar Aprimorada, Âncora Planar Menor, Animar Objetos, Arca Secreta de Leomund, Barreira de Lâminas, Bordão de Magia, Cajado Vivo, Caminhar em Árvores, Carne para Pedra, Carvalho Vivo, Círculo Mágico Contra o Caos/Mal/Bem/Ordem, Comunhão Com a Natureza, Comunhão, Constrição, Contingência, Conto das Rochas, Corpo de Ferro, Crescer Espinhos, Criar Itens Efêmeros, Criar Itens Temporários, Criar Passagens, Cúpula de Proteção Contra Vegetais, Cúpula de Proteção Contra Vida, Encolher Item, Enfraquecer Plantas, Escudo Arcano, Esfera Resiliente de Otiluke, Espada de Mordenkainen, Estátua, Explosão*, Falar Com as Plantas, Flor Perene de Milady "A"*, Força do Touro, Força dos Justos, Forma de Árvore, Globo de Invulnerabilidade, Grupo de Elementais, Homens Vegetais, Imobilizar Animal, Imobilizar Monstros, Imobilizar Mortos-Vivos, Imobilizar Pessoas, Intuir Direção, Inverter a Gravidade, Invocar Enxames, Labirinto, Lágrimas de Hyninn*, Lama em Pedra, Lâmina Afiada, Lentidão, Libertação, Madeira Ferro, Mansão Magnífica de Mordenkainem, Mão Esmagadora de Bigby, Mão Interposta de Bigby, Mão Poderosa de Bigby, Mão Vigorosa de Bigby, Mesclar-se às Rochas, Metal em Madeira, Moldar Madeira, Moldar Rochas, Momento de Tormenta*, Mover Terra, Muralha de Ferro, Muralha de Pedra, Névoa Sólida, Pequeno Refúgio de Leomund, Refúgio Seguro de Leomund, Patas de Aranha, Pedra em Carne, Pedra em Lama, Pedra Encantada, Pedras Afiadas, Pele de Árvore, Pele Rochosa, Pequeno Globo de Invulnerabilidade, Pequeno Refúgio de Leomund, Permanência, Prisão, Proteção Contra a Morte, Proteção Contra Elementos, Proteção Contra Energia Negativa, Proteção Contra Magias, Proteção Contra o Caos/Mal/Bem/Ordem, Proteção Contra a Tormenta*, Proteger Fortalezas, Proteger Outro, Punho Cerrado de Bigby, Repelir Madeira, Repelir Metal ou Pedra, Resistência, Resistência a Elementos, Resistência à Magia, Resistência de Helena*, Rocha Cadente de Vectorius, Roupa Encantada, Símbolo de Proteção, Suportar Elementos, Teia, Teletransporte por Árvores, Terremoto, Terreno Ilusório, Toque Enferrujante, Torcer Madeira, Tornar Inteiro, Tranca Arcana, Transe Animal, Verme Gigante, Vigor.*

Magias da Luz

Abençoar Arma, Acalmar Animais, Acalmar Emoções, Ação Aleatória, Adivinhação, Ajuda, Alarme, Amor Incontestável de Raviollius, Analisar Encantamento, Âncora Dimensional, Âncora Planar, Âncora Planar Aprimorada, Âncora Planar Menor, Animação Ilusória, Apagar, Arma Abençoada, Arma Espiritual, Arma Mágica, Arma Mágica Aprimorada, Ataque Certeiro, Ataque Visual, Augúrio, Aura Mágica de Nystul, Aura Sagrada, Aura Indetectável de Nystul, Auxílio Divino, Banimento, Bênção, Bom Fruto, Brilho, Campo Antimagia, Cancelar Encantamento, Chama Contínua, Círculo de Cura, Círculo Mágico Contra o Caos/Mal, Clarividência/Clariaudiência, Compreensão de Linguagens, Comunhão Com a Natureza, Comunhão, Condição, Consagrar, Consertar, Contato Extraplanar, Contingência, Convocar Relâmpagos, Corrente de Relâmpagos, Cubo de Força, Cura Completa em Massa, Cura Completa, Curar Ferimentos Críticos, Curar Ferimentos Graves, Curar Ferimentos Leves, Curar Ferimentos Mínimos, Curar Ferimentos Moderados, Curar Montaria, Descanso Tranqüilo, Desejo, Desejo Restrito, Detectar Animais ou Plantas, Detectar Armadilhas, Detectar Caos/Mal/Bem/Ordem, Detectar Magia, Detectar Mortos-Vivos, Detectar Observação, Detectar Pensamentos, Detectar Portas Secretas, Detectar Venenos, Discernir Localização, Discernir Mentiras, Dissipar Aprimorado, Dissipar Magia, Dissipar o Caos/Mal/Bem/Ordem, Dissipar o Mal, Encontrar Armadilhas, Encontrar o Caminho, Escrita Ilusória, Escudo da Fé, Escudo da Lei, Esfera de Invisibilidade, Esfera Prismática, Explosão*, Expulsão, Fascinação*, Fogo das Fadas, Força dos Justos, Globos de Luz, Guia, Hipnotismo, Identificação, Idiomas, Imagem Maior, Imagem Menor, Imagem Permanente, Imagem Persistente, Imagem Programada, Imagem Silenciosa, Imunidade a Magia, Intuir Direção, Invisibilidade, Invisibilidade Aprimorada, Invisibilidade Contra Animais, Invisibilidade em Massa, Invisibilidade Contra Mortos Vivos, Lágrimas de Hyninn*, Lendas e Histórias, Leque Cromático, Ler Magias, Libertação, Localizar Criatura, Localizar Objetos, Luz, Luz Cegante, Luz do Dia, Marca da Justiça, Milagre, Miragem Arcana, Movimentação Livre, Mundo dos Sonhos*, Muralha de Energia, Muralha Prismática, Observação, Observação Aprimorada, Olho Arcano, Olhos Observadores, Oração, Ordem, Padrão Hipnótico, Padrão Prismático, Página Secreta, Palavra Sagrada, Parede Ilusória, Pasmar, Passagem Invisível, Pequeno Globo de Invulnerabilidade, Remover Maldição, Permanência, Piscar, Poder Divino, Poeira Ofuscante, Porta Dimensional, Portal, Prestidigitação, Projeção Astral, Projetar Imagem, Proteção Contra a Morte, Proteção Contra Energia Negativa, Proteção Contra Magias, Proteção Contra o Caos/Mal, Proteção Contra a Tormenta*, Proteger Fortalezas, Proteger Outro, Purgar Invisibilidade, Purificar Alimentos, Raio de Gelo, Raio de Sol, Rajada Prismática, Reencarnação, Reflexos, Regeneração, Relâmpago, Remover Cegueira/Surdez, Remover Doenças, Remover Maldição, Remover Medo, Remover Paralisia, Resistência, Resistência à Magia, Ressurreição, Ressurreição Verdadeira, Restauração, Restauração Aprimorada, Restauração Menor, Retardar, Envenenamento, Reverter Magia, Reviver os Mortos, Roupa Encantada, Runas Explosivas, Sacrifício do Herói*, Santificar, Santuário, Sexto Sentido, Símbolo, Símbolo de Proteção Maior, Símbolo de Proteção, Simpatia, Tempestade Glacial, Terreno Ilusório, Toque Chocante, Tornar Inteiro, Tranca Arcana, Transe Animal, Transferência de Poder Divino, Ver o Invisível, Véu, Viagem Planar, Virtude, Visão, Visão da Verdade, Visão no Escuro, Zona da Verdade.*

Magias das Trevas

Ao Alcance da Mão, Amaldiçoar Água, Andar nas Sombras, Antipatia, Apagar, Aprisionamento, Aprisionar a Alma, Assassino Fantasmagórico, Aterrorizar, Aura Profana, Blasfêmia, Buraco Negro*, Cajado em Cobra*, Campo Antimagia, Cancelar Encantamento, Causar Medo, Cegueira/Surdez, Circulo da Destruição, Círculo da Morte, Círculo Mágico Contra o Caos/Mal/Bem/Ordem, Clone, Condição, Confundir Detecção, Conjuração de Sombra Aprimorada,*

Conjuração de Sombras, Conspurcar, Controlar Mortos-Vivos, Crânio Voador de Vladislav, Criar Mortos-Vivos, Criar Mortos-Vivos Aprimorado, Criar Mortos-Vivos Menor, Cúpula de Proteção Contra Vegetais, Cúpula de Proteção Contra Vida, Dedo da Morte, Descanso Tranqüilo, Desespero, Desintegrar, Destruição, Destruição Rastejante, Desvanecimento, Detectar Mortos-Vivos, Dificultar Detecção, Disjunção de Mordenkainen, Dissimular Tendência, Doença Plena, Dominação Total*, Drenar Energia, Drenar Força Vital, Drenar Temporário, Encarnação Fantasmagórica, Enfraquecer o Intelecto, Enfraquecer Plantas, Envenenamento, Erupção de Aleph*, Escuridão, Escuridão Profunda, Evaporação, Evocação de Sombra, Evocação de Sombra Aprimorada, Explosão*, Falar Com os Mortos, Grito da Banshee, Imobilizar Mortos-Vivos, Infligir Ferimentos Críticos, Infligir Ferimentos Leves, Infligir Ferimentos Mínimos, Infligir Ferimentos Moderados, Infligir Ferimentos Sérios, Insanidade, Invisibilidade Contra Mortos Vivos, Labirinto, Lágrimas de Wynna*, Magia Perdida*, Maldição Menor, Manto do Caos, Mão Espectral, Mata-Dragão*, Matar, Medo, Momento de Tormenta*, Neutralizar Venenos, Névoa Fétida, Névoa Mortal, Névoa Obscurecente, Nublar, Obscurecer Objeto, Página Secreta, Palavra do Caos, Palavra de Poder: Atordoar, Palavra de Poder: Cegar, Palavra do Poder: Matar, Parar o Tempo, Passos sem Pegadas, Pesadelo, Praga, Praga de Insetos, Prender Alma, Prisão, Profanar, Proibição, Proteção Contra a Morte, Proteção Contra Energia Negativa, Raio do Enfraquecimento, Recipiente Arcano, Reviver os Mortos, Rogar Maldição, Romper Morto-Vivo, Selo da Serpente Sépia, Símbolo, Sombras, Tempestade da Vingança, Tentáculos Negros de Evard, Terremoto, Toque do Carniçal, Toque Macabro, Toque Vampírico, Torcer Madeira, Vazio*, Visão da Morte, Visão Falsa, Visão no Escuro.*

Antigas Magias de Arton

O mundo de Arton foi descrito anteriormente em outros livros, com regras para outros sistemas de RPG, incluindo suas próprias magias.

Muitas magias abordadas em tais livros não existem no *Livro do Jogador* e, portanto, serão apresentadas mais adiante. No entanto, grande parte das magias de Arton tem efeitos parecidos — ou mesmo idênticos — a magias ou habilidades de classe já existentes no *Livro do Jogador*.

Para jogadores familiarizados com as antigas magias de Arton, temos a seguir uma relação entre seus nomes antigos e as magias ou habilidades correspondentes no *Livro do Jogador*.

Exceto pelos nomes, todas as magias a seguir funcionam exatamente como suas versões descritas no *Livro do Jogador*, não importando se tinham efeitos diferentes em outros jogos de RPG. Portanto, *A Lança Infalível de Talude* tem características absolutamente iguais a *Míssil Mágico*.

Anfíbio — *Respirar na Água.*

A Arma de Allihanna — *Arma Abençoada, Madeira-Ferro.*

A Armadura de Allihanna — *Pele de Árvore.*

Armadura Elétrica — *Toque Chocante.*

Armadura Extra — *Campo de Antimagia.*

Armadura Mental — *Limpar a Mente.*

Ataque Mágico — *Arma Espiritual, Constrição, Criar Chamas, Esfera Flamejante, Esfera Gélida de Otiluke, A Espada de Mordenkainen, Evaporação, Flecha Ácida de Melf, Flecha de Chamas, Luz Cegante, Mão Esmagadora de Bigby, Mão Poderosa de Bigby, Raio de Gelo, Raio de Sol, Relâmpago, Toque Vampírico.*

Ataque Vorpal — *Lâmina Afiada.*

Aumento de Dano — *Arma Mágica, Arma Mágica Aprimorada, Espada Sagrada, Força do Touro, Lâmina Flamejante, Mãos Flamejantes, Pedra Encantada, Presa Mágica.*

Borrão — *Nublar.*

Cancelamento de Magia — *Cancelar Encantamento, Dissipar Magia, Dissipar Magias Aprimoradas.*

O Canto da Sereia — *Cativar, Cativar Animais, Enfeitiçar Pessoas, Enfeitiçar Pessoas ou Animais, Hipnotismo.*

Cegueira — *Cegueira, Explosão Solar.*

Coma — *Estase Temporal.*

Controle de Mortos-Vivos — *Controlar Mortos-Vivos*

Corpo Elemental — *Corpo de Ferro, Forma Etérea, Forma Gasosa, Passeio Etéreo.*

Criação de Mortos-Vivos — *Criar Mortos-Vivos, Criar Mortos-Vivos Menores, Criar Mortos-Vivos Aprimorados.*

Criatura Mágica — *Animar Objetos, O Cão Fiel de Mordenkainen, Comandar Plantas, Conjuração de Sombra, Conjuração de Sombra Aprimorada, Grupo de Elementais, Homens Vegetais, Servo Invisível,*

Cura Mágica — *Curar Ferimentos, Neutralizar Venenos, Remover Doença.*

Cura de Maldição — *Remover Maldição, Remover Cegueira/Surdez, Remover Doença.*

Cura para os Mortos — *Infligir Ferimentos.*

Cura Sagrada — corresponde à habilidade de classe Cura pelas Mãos dos paladinos.

Cura Total — *Cura Completa, Remover Cegueira/Surdez, Remover Doença.*

Desejo — *Desejo, Desejo Restrito, Milagre.*

Desmaio — *Sono.*

Desvio de Disparos — *Escudo Entrópico, Proteção Contra Flechas.*

Detecção de Magia — *Detectar Magia.*

Dominação Total — *Dominar Animais, Dominar Monstros, Dominar Pessoas.*

Esconjuro de Mortos-Vivos — corresponde à habilidade de classe Expulsar Mortos-Vivos dos clérigos.

Explosão — *Bola de Fogo*; veja também em "Novas Magias".

Ferrões Venenosos — *Envenenamento.*

Força Mágica — *Comandar Plantas, Mãos Mágicas, Telecinésia.*

Fúria Guerreira — *A Transformação de Tenser.*

Ilusão — *Imagem Menor, Imagem Silenciosa.*

Ilusão Avançada — *Imagem Maior, Imagem Permanente, Imagem Persistente, Projetar Imagem.*

Ilusão Total — *Evocação de Sombra, Evocação de Sombra Aprimorada.*

Imagem Turva — *Deslocamento, Nublar.*

Inferno de Gelo — *Cone Glacial.*

Invisibilidade — *Esfera de Invisibilidade, Invisibilidade, Invisibilidade Aprimorada, Invisibilidade Contra Animais, Invisibilidade Contra Mortos-Vivos, Invisibilidade em Massa.*

Invulnerabilidade — *Esfera Prismática, Globo de Invulnerabilidade, Pequeno Globo de Invulnerabilidade.*

A Lança Infalível de Talude — *Míssil Mágico.*

A Loucura de Atavus — *Insanidade.*

A Mágica Silenciosa de Talude — corresponde ao talento metamágico Magia Silenciosa.

A Marcha da Coragem — *Remover o Medo.* Também corresponde à habilidade de classe Inspirar Coragem dos bardos.

Megalon — *Ampliar Animais, Ampliar Plantas, Aumentar, Força dos Justos.*

Mikron — *Encolher Item, Reduzir.*

Pânico — *Aterrorizar, Causar Medo, Desespero, Medo.*

Paralisia — *Imobilizar Animais, Imobilizar Monstros, Imobilizar Mortos-Vivos, Imobilizar Pessoas, Teia.*

Permanência — *Permanência.*

Petrificação — *Carne para Pedra, Estátua.*

Poder Telepático — *Enviar Mensagem, Ligação Telepática de Rary, Mensagem.*

Proteção Mágica — *Armadura Arcana, Escudo Arcano, Escudo da Fé, Escudo da Lei, Escudo de Fogo, Mão Interposta de Bigby, Mão Vigorosa de Bigby, Muralha de Energia, Muralha de Espinhos, Muralha de Ferro, Muralha de Fogo, Muralha de Gelo, Muralha de Pedra, Muralha de Vento, Muralha Prismática, Pele Rochosa.*

Proteção Contra o Elemento — *Proteção Contra Elementos, Resistência a Elementos, Suportar Elementos.*

Raio Desintegrador — *Desintegrar, Destruição.*

Ressurreição — *Ressurreição, Ressurreição Verdadeira, Reviver os Mortos.*

Roubo de Vida — *Drenar Energia, Drenar Força Vital, Drenar Temporário.*

Sentidos Especiais — *Clariaudiência/Clarividência, Observação, Observação Aprimorada, Olho Arcano, Olhos Observadores, Sexto Sentido, Ver o Invisível, Visão da Verdade, Visão no Escuro.*

Silêncio — *Silêncio.*

Sono — *Sono.*

Teleportação — *Teletransporte.*

Teleportação Avançada — *Teletransporte Exato.*

A Teleportação Infalível de Vectorius — *Teletransporte Exato.*

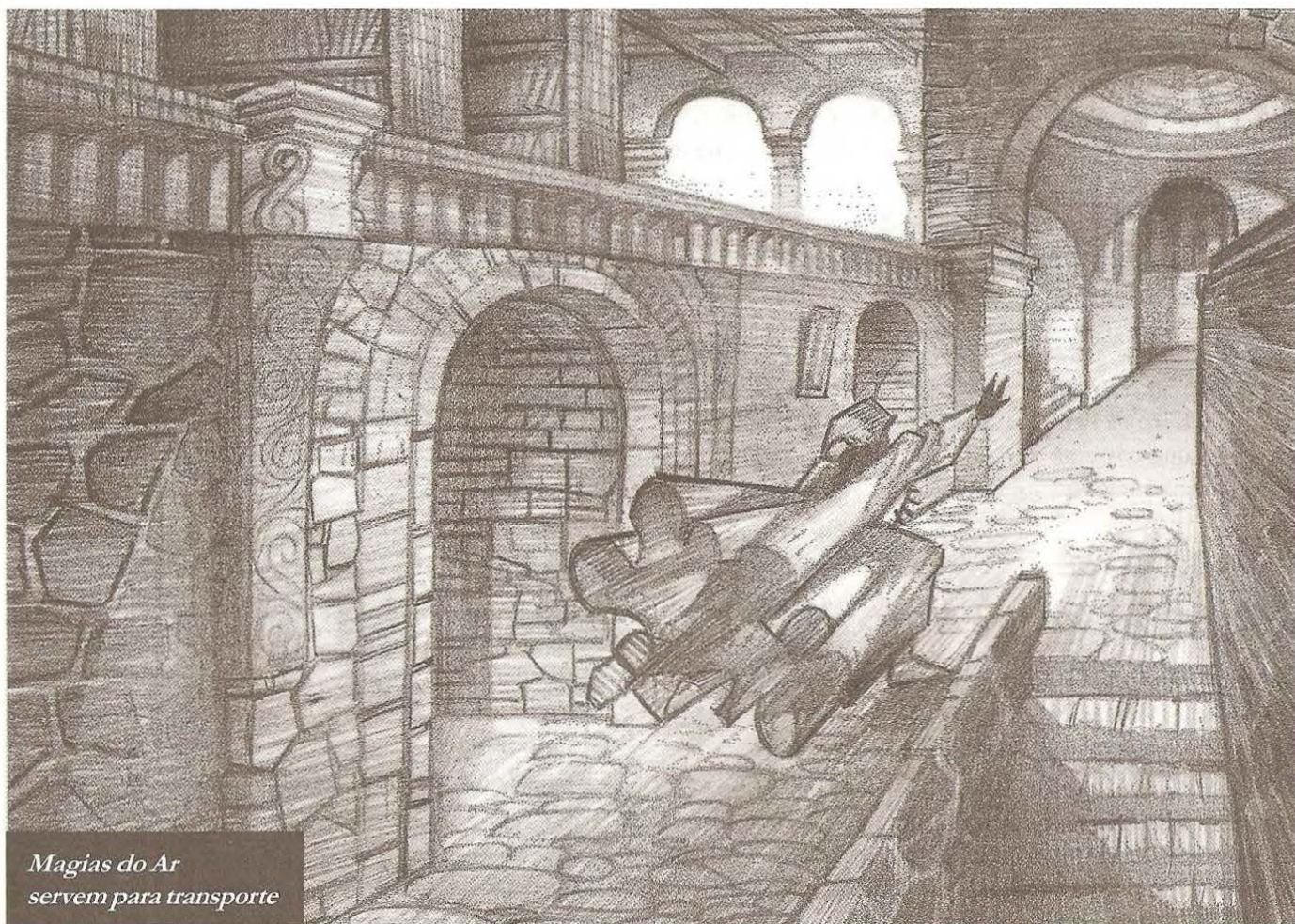
Teleportação Planar — *Portal, Viagem Planar.*

Terremoto — *Terremoto.*

Terreno Escorregadio de Neo — *Área Escorregadia.*

Transporte — *O Disco Flutuante de Tenser, Levitação, Montaria Arcana, Montaria Fantasmagórica.*

Verter Água de Pedra — *Criar Água.*

Vôo — *Vôo.*

Magias do Ar servem para transporte

Magias de Transformação

Em Arton, as magias *Metamorfosear Outro* e *Metamorfosear-se* existem em suas formas normais, e funcionam como descritas no *Livro do Jogador.*

No entanto, aqui existe também uma gigantesca coleção de magias conhecidas coletivamente como Magias de Transformação. Elas são dois níveis menores que *Metamorfosear Outro* (ou seja, Fet/Mag 2) e *Metamorfosear-se* (Rgr 2, Fet/Mag 2) e funcionam da mesma forma, mas cada magia só permite a transformação em UMA única criatura. Assim, *Metamorfosear Outro em Gnoll* só consegue transformar o alvo em gnoll, nunca em outra criatura.

Existem milhares e milhares de magias diferentes para transformar criaturas em outras criaturas, ou em objetos. Magias de Transformação em kobolds, goblins e pequenos animais são relativamente comuns, enquanto Transformação em dragões e outros monstros poderosos são muito raras. E mesmo para estas, todas as limitações explicadas no *Livro do Jogador* são válidas.

Quase todas as magias de Transformação têm algumas coisas em comum. É sempre necessário que o mago toque a vítima (Alcance: Toque). Além disso, elas não podem ser revertidas por *Dissipar Magias.* As únicas maneiras de devolver um alvo à forma original são com um *Desejo, Desejo Restrito, Milagre* ou então descobrindo o "ponto fraco" da magia. Todas elas têm um ponto fraco (ou mais de um), um ato relativamente simples que provoca seu cancelamento.

Por exemplo, a famosa magia de *Metamorfosear Outro em Sapo* é revertida com o beijo de uma princesa, enquanto *Metamorfosear Outro em Pudim de Ameixa* é cancelada quando alguém tenta comer o pudim! Estas duas magias têm pontos fracos bem conhecidos; outros serão descobertos apenas depois de muita investigação.

É comum que aventureiros tenham como missão descobrir o ponto fraco de uma magia de Transformação. *Metamorfosear Outro em Orc*, por exemplo, pode ser revertida simplesmente mostrando ao orc uma flor de cacto conhecida como Noiva de Azgher. Infelizmente, esse raro cacto floresce apenas no Deserto da Perdição, durante apenas dois meses por ano — o que costuma obrigar a vítima a viver como orc durante algum tempo...

Uma Nota Sobre Magos Famosos

Algumas magias do *Livro do Jogador* foram desenvolvidas por magos famosos, como Mordenkainem, Bigby, Otto e Nystul. Por isso seus nomes constam nos nomes das magias.

Uma vez que tais magos são nativos de outro mundo, seria de esperar que estas magias tivessem nomes diferentes em Arton. No entanto, curiosamente, em Arton tais magias são conhecidas pelos nomes que constam no *Livro do Jogador*, mesmo que seus inventores não sejam conhecidos.

No entanto, em certas partes do Reinado, as mesmas magias recebem os nomes de grandes magos como Talude, Vectorius, Aleph ou a própria Wynna. É comum conhecer magos que sabem lançar a *Aura Mágica de Aleph*, o *Cão Fiel de Talude* ou a *Mão Poderosa de Vectorius.* Exceto pelas diferenças de nomenclatura, as magias são consideradas iguais e funcionam da mesma forma.

Novas Magias

Ao Alcance da Mão

Conjuração/Transmutação
Nível: Fet/Mag 2, Clr 2, Rgr 3
Componentes: V, S
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: criatura tocada
Duração: 1 rodada/nível do conjurador
Teste de Resistência: Não (benéfica)
Resistência a Magia: Não (benéfica)

Com esta magia, o alvo pode projetar mãos mágicas feitas de água, terra ou sombra (existe uma versão diferente da magia para cada elemento) a até 10 metros, em qualquer direção. Essas mãos se movimentam como as mãos do alvo, com os mesmos atributos e habilidades, sendo inclusive capazes de usar armas, itens mágicos e servir como ponto e partida para magias. Para efeitos de combate, o alvo recebe a habilidade de alcance natural de 10m (como um troll, por exemplo).

O alvo pode fazer ataques de toque e até mesmo transferir magias através das mãos mágicas. Um ataque de toque feito com essas mãos não gera um ataque de oportunidade do oponente. As mãos também podem ser usadas para manipular objetos em locais altos ou curar personagens caídos em buracos, por exemplo.

Criaturas que por algum motivo sejam imunes a ataques baseados em Água, Terras ou Trevas (veja "Subtipos Elementais") não podem receber dano por ataques desarmados feitos com estas mãos.

O Amor Incontestável de Raviollius

Encantamento
Nível: Fet/Mag 2
Componentes: V, S
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Curto
Alvo: uma criatura
Duração: 1 dia/2 níveis do conjurador
Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência a Magia: Sim

Nos dias de hoje o título de maior mago vivo de Arton está dividido entre Talude e Vectorius — mas, em um passado distante, ele pertenceu ao grande Raviollius. Apesar de seu poder, Raviollius era um mago notoriamente pacífico. Ele devotou a vida ao estudo de magias não violentas, capazes de incapacitar seus inimigos sem ferir ou matar — mas quase sempre de forma humilhante! Assim, seu nome costuma figurar no título de muitas magias não letais.

O *Amor Incontestável* foi provavelmente a primeira magia criada por Raviollius. Qualquer criatura atingida, se falhar em seu testes de Vontade, vai se apaixonar perdidamente pela primeira criatura em que colocar os olhos!

O efeito é semelhante a magia *Enfeitiçar Pessoas,* mas muito mais poderoso. A vítima não apenas se torna amigável à primeira criatura que ver, mas se apaixona perdidamente por ela. A vítima será capaz de quase qualquer coisa para proteger ou ajudar o seu "amor", até mesmo arriscando sua vida. Caso o alvo seja atacado por seu "amor", pode fazer outro teste de Vontade (desta vez sem o modificador) para tentar se livrar do encantamento.

Em animais não sexuados ou criaturas de Inteligência 2 ou menos, o efeito pode ser diferente: a vítima considera a criatura amada como sendo sua mãe!

O Apavorante Gás de Luigi

Conjuração

Nível: Fet/Mag 0, Brd 0

Componentes: V

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Curto

Alvo: uma criatura/2 níveis

Duração: 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência a Magia: Sim

Criada por Luigi Sortudo, o famoso bardo pessoal do Rei Thormy de Valkaria, esta magia fraca e inofensiva serve apenas para trazer risos e embaraços. O alvo tem direito a um teste de Fortitude. Se falhar... bem, ele começa a sofrer de um incontrolável acesso de flatulência, expelindo gases fétidos de forma muito sonora. Essa magia não causa nenhum dano, apenas desconforto e alguma distração.

Enquanto durar a magia, a vítima sofre um redutor de –4 em testes de Furtividade (pois o barulho a denuncia). Além disso, criaturas que tentem rastreá-la pelo faro recebemum bônus de +6 em Procurar.

Buraco Negro

Conjuração (Convoção)

Nível: Clr 9

Componentes: V, FD

Tempo de Formulação: 1 minuto (10 ações)

Alcance: Curto

Duração: 3 rodadas

Teste de Resistência: Reflexos anula

Resistência a Magia: Não

Felizmente, muito poucos sacerdotes no mundo têm poder suficiente para usar esta terrível magia ou sequer a conhecem. Diz a lenda que ela teria sido criada por Vlannytic, um antigo sumo-sacerdote de Tenebra, que encontrou a morte invocando a fúria de sua deusa.

Quando lançada, esta magia cria em um ponto específico um vácuo poderoso capaz de sugar TUDO e TODOS que estejam nas proximidades (incluindo o próprio sacerdote!). O *Buraco Negro* afeta todas as criaturas e objetos a até 60m de seu ponto central.

Para resistir à sucção, uma criatura deve fazer um teste de Reflexos com redutor de –6 em cada rodada. Esse redutor cai em –1 para cada 10m de distância do ponto central do *Buraco Negro.* Qualquer criatura ou objeto arrastada até o ponto central desaparecerá instantaneamente, e só poderá ser trazida de volta através de um *Desejo* ou *Milagre.* Objetos de até 200kg que não estejam presos ao chão não têm direito a testes para resistir. Vítimas que tenham onde se apoiar ou segurar (como muros sólidos, pedras grandes ou árvores) recebem um bônus de +3 em seus testes de Reflexos.

Não se conhece o destino das coisas e criaturas sugadas pelo *Buraco Negro,* uma vez que jamais retornam. Uns poucos estudiosos sugerem que as vítimas podem ser enviadas para outros mundos. Na verdade, os clérigos de Tenebra acreditam que esta magia abre um portal para Sombria, o plano onde vive sua deusa, e sonham um dia poder realizar essa viagem...

Cajado em Cobra

Transmutação

Nível: Clr 4

Componentes: V, G, M

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Médio

Alvo: 1 bastão ou peça similar de madeira (+1 bastão a cada 4 níveis, no máximo 5)

Duração: 2 rodadas/nível

Teste de Resistência: Não

Resistência a Magia: Não

Esta mágica transforma um cajado, vara, galho de árvore ou outro objeto de madeira semelhante em uma cobra, totalmente sob o controle do conjurador da magia. A cobra possui os mesmos atributos de uma cobra constritora (animal médio, *Livro dos Monstros,* página 195) ou uma cobra venenosa (víbora pequena, *Livro dos Monstros,* página 196), à escolha do conjurador.

O conjurador pode transformar um bastão (ou objeto semelhante, que não seja maior que um cajado) e mais um outro

bastão para cada 4 níveis de conjurador que possua, até um máximo de cinco bastões. Se o conjurador tentar transformar um bastão que está sendo segurado por alguém, esse personagem tem direito a um teste de Fortitude para impedir o efeito (itens mágicos oferecem um bônus no teste de Fortitude, igual a seu bônus mágico). As cobras criadas com essa magia são consideradas animais comuns, até o final da duração.

Essa magia é uma das favoritas dos seguidores do deus maligno Sszzaas. Acredita-se que exista uma versão reversa dessa magia, que transformaria temporariamente serpentes em bastões de madeira, mas ninguém a conhece.

Chuva Quente

Conjuração
Nível: Fet/Mag 1, Brd 1
Componentes: V, G
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Pessoal
Alvo: você
Duração: Concentração (no máximo 15min)

Os habitantes de Malpetrim atribuem a criação desta magia a sua mais ilustre habitante — Niele, a maga elfa mais famosa, poderosa e desejada de Arton. Tudo que ela faz é criar uma pequena e confortável chuva de água quente, ótima para tomar banho e curar resfriados. Acredita-se que seja uma variante arcana e mais generosa da magia divina *Criar Água*.

A *Chuva Quente* pode ser invocada apenas em aposentos fechados, e só pode ser mantida enquanto o mago continua entoando as palavras mágicas de ativação. Essas palavras se parecem muito com certas cantigas élficas infantis...

Por alguma razão, a água criada pela *Chuva Quente* NÃO serve para matar a sede.

Contra-Ataque Mental

Abjuração
Nível: Clr 7, Fet/Mag 8
Componentes: V, G
Tempo de Formulação: 1 minuto
Alcance: Toque
Alvo: 1d6 criaturas tocadas
Duração: 1 dia/nível
Teste de Resistência: Não (benéfica)
Resistência a Magia: Sim (benéfica)

Esta rara magia é similar a *Limpar a Mente*, mas é um pouco mais perigosa. Ela não apenas bloqueia a mente do personagem contra quaisquer efeitos que detectam ou permitam ler seus pensamentos (e tendência), mas também envia um contra-ataque automático a quem fizer essa tentativa.

Quando uma criatura tenta usar qualquer magia mental contra um alvo sob o efeito de *Contra-Ataque Mental*, o atacante deve imediatamente fazer um teste de Vontade (mesma CD necessária para resistir à magia do conjurador), ou sofre 1d6 pontos de dano para cada 5 níveis do conjurador que lançou *Contra-Ataque Mental* (no máximo 4d6). Caso os Pontos de Vida do atacante cheguem a zero devido a esse contra-golpe, ele entra em coma. Esse estado tem os mesmos efeitos de um *Estase Temporal*, com duração de 1 dia por nível do conjurador que lançou *Contra-Ataque Mental*. A versão arcana dessa magia afeta apenas o conjurador, e não 1d6 criaturas tocadas.

Por algum motivo, sempre que alguém tenta usar qualquer poder telepático contra um anão para descobrir onde fica seu reino secreto (Doherimm, a Montanha de Ferro), o anão manifesta um efeito idêntico a esta magia, como uma habilidade sobrenatural. Por esse motivo, ninguém se atreve a usar leitura mental em anões para obter essa informação.

O Crânio Voador de Vladislav

Necromancia, Evocação
Nível: Fet/Mag 2
Componentes: V, G
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Longo
Alvo: uma criatura
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: nenhum
Resistência a Magia: Sim

Esta mágica permite ao mago disparar pelas mãos um apavorante crânio humano envolto em magia negra, que explode e causa 1d6 pontos de dano a cada 2 níveis do conjurador (arredondado para baixo, máximo 10d6) quando atinge o alvo. Para acertar, o conjurador precisa fazer um ataque de toque à distância (sem levar em consideração a armadura).

O *Crânio Voador de Vladislav* causa dano por energia (Trevas); veja em "Tipos de Energia".

Dominação Total

Encantamento
Nível: Brd 6, Fet/Mag 7, Clr 8
Componentes: V, G, M
Tempo de Formulação: 1 minuto
Alcance: Ilimitado
Alvo: uma criatura
Duração: 1 dia/nível
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência a Magia: Sim

Esta é a mais poderosa magia de controle mental conhecida, e felizmente poucos em Arton têm poder suficiente para usá-la. Funciona como *Dominar Pessoas*. Mas, se a vítima falhar em seu teste de Vontade, torna-se um escravo total do conju-

rador, incapaz de desobedecer qualquer ordem sua e capaz de sacrificar a própria vida em sua defesa. Tudo que a pessoa dominada era ou acreditava não importa mais — ela será capaz de agir contra sua tendência, suas crenças e sua fé, podendo até mesmo conspirar e atacar seus entes amados e amigos.

Personagens que violem suas tendências, votos ou obrigações e restrições (como clérigos, paladinos ou monges) perdem seus poderes e habilidades especiais de classe enquanto estão sob o efeito da magia. Os poderes podem retornar quando termina a magia, ou quando a vítima reparar qualquer violação que tenha causado enquanto estava sob dominação.

Entre as aventuras cantadas pelos bardos, as mais difíceis envolvem resgatar um herói nobre ou uma pessoa inocente escravizada pela *Dominação Total*, a serviço de algum vilão ou monstro (dragões verdes e vermelhos são conhecidos por fazer escravos com esta magia). O problema está em vencer essa pessoa sem matá-la, ou reunir poder suficiente para dissipar essa magia.

Caso seja libertada do controle, a vítima não se lembra de nada que tenha feito enquanto estava sendo dominada, e nem de quem estava recebendo ordens.

O componente material desta magia é um objeto que tenha pertencido ao alvo, ou uma mecha de seu cabelo.

Enxame de Trovões

Evocação
Nível: Fet/Mag 3, Brd 3
Componentes: V, G (para bardos, apenas V)
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Médio
Alvo: uma Criatura
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Reflexos metade
Resistência a Magia: Sim

Com esta magia, o conjurador pode disparar pelas mãos um estrondo sônico, que ruma na direção do alvo como pequenas lâminas giratórias luminosas. Elas causam 1d6 pontos de dano por nível do conjurador (no máximo 10d6). Este é um ataque sônico.

Alvos que falhem em teste de Reflexos, além de receber dano total, também ficam surdos durante 1d6+3 rodadas.

A Erupção de Aleph

Evocação
Nível: Fet/Mag 3
Componentes: V, G, M
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Médio
Área: 3m de diâmetro, mais 1,5m a cada 2 níveis (no máximo 9m)
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Reflexos metade
Resistência a Magia: Sim

A criação desta magia é atribuída a Aleph Olhos Vermelhos, mas alguns estudiosos contestam essa teoria; Aleph é conhecido como um mago irresponsável e incompetente, que por algum motivo caiu nas graças de Wynna e recebeu dela grandes poderes. Portanto, ele supostamente não seria capaz de desenvolver uma magia própria.

A Erupção de Aleph abre um buraco no chão e lança um jato de lava derretida, causando 1d8 pontos de dano e mais 1d8 para cada dois níveis do conjurador (no máximo 8d8). Metade desse dano é por calor, e metade pelo impacto da lava projetada sob pressão.

Uma vítima que sofra uma falha crítica em seu teste de Reflexos sofre um dano adicional de 1d8 pontos por calor na rodada seguinte.

Explosão

Evocação
Nível: Fet/Mag 3
Componentes: V, G, M
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Longo
Área: dispersão de 6m de raio
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Reflexos metade
Resistência a Magia: Sim

Esta é a magia ofensiva mais conhecida em Arton. Tem exatamente as mesmas características de uma *Bola de Fogo*, com a diferença de que existe uma versão diferente para cada um dos seis Caminhos Elementais. Assim, existe a *Explosão de Água*, a *Explosão de Ar*, a *Explosão de Luz*, a *Explosão de Fogo* (exatamente igual à *Bola de Fogo*), a *Explosão de Terra* e a *Explosão de Trevas*. Para efeito de aprendizado, cada uma é considerada uma magia diferente — ou seja, aprender *Explosão de Trevas* não permite a você lançar uma *Explosão* de qualquer outro tipo.

Quando o conjurador lança essa magia, uma explosão do elemento escolhido (pedras, água, estrondo sônico...) ocorre na área, causando 1d6 pontos de dano por nível do conjurador (no máximo 10d6). Um teste bem-sucedido de Reflexos diminui o dano pela metade.

Além das maneiras convencionais explicadas pelas regras de Contramágica, uma *Explosão* também pode anular uma outra *Explosão* do elemento contrário.

Para cada elemento há um efeito secundário (evitado completamente se a vítima tem sucesso em seu teste de Reflexos):

Água: qualquer fogo não mágico na área é apagado.

Ar: a vítima fica surda durante 1d6 rodadas.

Luz: a vítima fica cega durante 1d6 rodadas.

Fogo: mesmos efeitos de uma *Bola de Fogo.*

Terra: a vítima tem seu movimento reduzido pela metade durante 1d6 rodadas.

Trevas: a vítima sofre uma penalidade de –2 em seus ataques durante 1d6 rodadas.

Não existe diferença entre uma *Explosão de Fogo* e uma *Bola de Fogo*: são apenas nomes diferentes para a mesma magia.

Fascinação

Encantamento
Nível: Fet/Mag 4, Brd 4
Componentes: V, G
Tempo de Formulação: um minuto
Alcance: Toque
Alvo: objeto tocado
Duração: Permanente
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência a Magia: Sim

Diz a lenda que esta magia foi criada por um artista frustrado, muito competente em magia, mas incapaz de produzir uma verdadeira obra de arte. Lançada sobre uma pintura, escultura, traje ou outra peça artística, ela exige de qualquer observador que esteja a 10m um teste de Vontade. Se for bem-sucedido, o alvo não pode mais ser afetado pela mesma peça. Se falhar, a vítima não consegue tirar os olhos do objeto, totalmente encantada com sua beleza.

O transe pode ser interrompido facilmente: basta que a vítima receba qualquer dano ou apenas seja sacudida ("Ei, acorda!"). O efeito é praticamente o mesmo da magia *Enfeitiçar Pessoas* (para determinar o tipo de criaturas afetadas), mas muito mais forte e direcionado a um objeto.

Embora pareça inofensiva, esta magia pode ser perigosa. Caso não seja arrancada de seu transe, uma vítima pode observar o objeto de sua fascinação durante dias, sem comer, beber ou dormir, até morrer de inanição. Conta-se histórias de aventureiros solitários que morreram em casas ou mansões abandonadas, contemplando um quadro ou estátua até a morte.

Apenas um alvo por vez pode ser afetado pela fascinação. Enquanto o objeto tem um "admirador", ele cessa de afetar quaisquer outras criaturas que olhem para ele.

A presença de objetos tratados com esta magia é proibida no Reinado, sob pena de apreensão da peça e prisão.

A Flor Perene de Milady "A"

Invocação
Nível: Fet/Mag 0, Brd 1
Componentes: V, G, M
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: uma pessoa
Duração: 1 dia/nível
Teste de Resistência: Fortitude Anula
Resistência a Magia: sim

Inventada por "A", uma antiga aluna da Academia Arcana (que preferiu se manter anônima para evitar problemas...), esta magia simples pode ser realizada por muitos magos iniciantes. Ela faz nascer um pequeno e singelo gerânio, totalmente inofensivo. Acontece que, quando ele é arrancado, uma nova flor nasce no local — e assim indefinidamente, sendo impossível remover a flor por meios normais.

Lançada contra uma criatura, ela terá direito a um teste de Vontade para negar o efeito; se falhar, terá uma linda florzinha nascendo em alguma parte de seu corpo, geralmente no alto da cabeça.

A única forma de remover a flor é através de magia (*Dissipar Magia*, por exemplo, funciona automaticamente contra esse truque, sem a necessidade de um teste de dissipar); por este motivo a *Flor Perene* costuma ser usada pelos magos para abor-

Raven Blackmoon demonstra sua Fascinação

recer os não-magos que zombam de seu poder. As flores arrancadas desaparecem momentos depois.

Esta magia não pode de nenhuma forma ser usada para causar dano ou provocar qualquer penalidade.

A Gagueira de Raviollius

Encantamento

Nível: Fet/Mag 1

Componentes: V, G, M

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Curto

Alvo: uma criatura

Duração: 1d6 rodadas +1/nível

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência a Magia: Sim

Esta magia inflige a uma criatura com uma forte gagueira. O alvo não consegue falar corretamente, sofrendo um redutor de –8 em qualquer teste de perícia que envolva a voz (como Atuação, Blefar, Diplomacia, Intimidar...). Lançar magias com componentes verbais também se torna muito difícil; a vítima deve antes ser bem-sucedida em um teste de Concentração (CD=15 + o nível da magia a ser lançada).

O componente material dessa magia é um pequeno copo d'água, que o mago bebe ao final da formulação. Caso o alvo passe em seu teste de Fortitude, o próprio conjurador é quem sofre os efeitos da *Gagueira*, mas pela metade da duração.

Lágrimas de Hyninn

Abjuração

Nível: Clg 3, Pal 3

Componentes: V, G, M

Tempo de Formulação: 1 minuto

Alcance: Curto

Área: 1,5m^3/nível

Duração: uma hora/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência a Magia: Sim

Os clérigos de Khalmyr afirmam que esta magia foi criada para combater o crime. Por outro lado, sacerdotes da ordem de Hyninn juram que na verdade ela existe para testar as habilidades dos ladrões. Sua verdadeira origem, contudo, ninguém sabe.

Esta magia costuma ser lançada sobre aposentos ou áreas de segurança. Quando em efeito, qualquer ladrão na área afetada terá suas habilidades reduzidas. Todos os personagens sofrem um redutor de –6 em seus testes de Abrir Fechaduras, Acrobacia, Arte da Fuga, Avaliação, Blefar, Disfarces, Equilíbrio, Esconder-se, Falsificação, Furtividade, Leitura Labial, Mensagens Secretas, Observar, Operar Mecanismo, Ouvir, Procurar e Punga.

Personagens bem-sucedidos em seus testes de Vontade não são afetados, mas devem fazer um novo teste ao entrar na área outra vez. Note que esta magia não afeta apenas ladinos ou bardos, mas qualquer personagem.

Esta magia está ativa no templo de Severus, sumo-sacerdote de Hyninn, sediado em Triunphus; e também em vários castelos e palácios importantes de Arton.

Lágrimas de Wynna

Encantamento

Nível: Clr 9, Fet/Mag 9

Componentes: V, G, XP

Tempo de Formulação: 1 minuto

Alcance: Curto

Alvo: uma criatura utilizadora de magia

Duração: Permanente

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência a Magia: Sim

Dizem os clérigos de Wynna que sua deusa verte lágrimas cada vez que esta magia é lançada — pois ela remove totalmente as habilidades mágicas de uma criatura.

O alvo tem direito a um teste de Fortitude para evitar o efeito. Se falhar, suas habilidades de aprender, preparar e lançar magias desaparecem para sempre. Não importa a classe do personagem — todas as suas habilidades que envolvem magia arcana são anuladas (ou seja, habilidades de preparar magias e quaisquer habilidades semelhantes a magia que possua). Magias divinas, habilidades extraordinárias ou sobrenaturais que imitam magias (como o olhar petrificante de uma medusa, por exemplo) não são afetadas.

Os únicos mortais que se sabe conhecer esta magia são o Grande Talude e Gwen Haggenfar, sumo-sacerdotisa de Wynna. Ambos a utilizam apenas com permissão da própria Wynna, pois isso significa remover de uma criatura seu poder mágico — a dádiva mais preciosa oferecida pela deusa.

Não é possível reverter essa perda, nem mesmo com um *Desejo* ou *Milagre*. Apenas intervenção divina seria capaz de recuperar a habilidade mágica de uma vítima. No entanto, como o procedimento só pode ser realizado com autorização da deusa, as chances de tal intervenção são mínimas.

Conjurar esta magia consome 100 XP para cada DV do alvo. O conjurador nunca pode usar uma quantidade de XP que o faça perder um nível.

Magia Perdida

Encantamento

Nível: Fet/Mag 5

Componentes: V, G, M

Tempo de Formulação: 1 minuto

Alcance: Toque

Alvo: conjurador de magias tocado

Duração: Permanente

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência a Magia: Sim

O objetivo desta magia é apagar da mente de um mago as palavras necessárias para realizar uma magia específica. Ela costuma ser utilizada como punição, para remover magias perigosas das mentes de magos criminosos ou encrenqueiros — uma prática comum na Academia Arcana e em tribunais de todo o Reinado. Além de perder para sempre o conhecimento sobre determinada magia, a vítima nunca mais será capaz de aprendê-la outra vez.

Magia Perdida costuma ser aplicada apenas sobre vítimas inconscientes (alvos despertos recebem um bônus de +8 em seu teste de resistência). A vítima tem direito a um teste de Vontade (com redutor de -2 para personagens de 5º nível ou menos) para evitar que a magia seja removida de sua mente. Se tiver sucesso, a magia permanece e *Magia Perdida* só pode ser aplicada outra vez no dia seguinte.

O procedimento também exige que o conjurador de *Magia Perdida* saiba exatamente qual magia pretende apagar da mente da vítima. O componente material é o mesmo da magia a ser removida. Caso esta não tenha componentes materiais, uma página de um livro de magias deve ser rasgada (se possível, do próprio grimório da vítima).

Marionete

Encantamento

Nível: Fet/Mag 5

Componentes: V, G, M

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Médio

Alvo: uma criatura

Duração: 1 hora por nível + Concentração

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência a Magia: Sim

Esta magia poderosa não afeta a mente, mas controla totalmente o corpo de uma criatura, de forma semelhante à magia necromântica *Recipiente Arcano*. A vítima deve fazer um teste de Fortitude e, se falhar, dali em diante cada movimento seu estará sob total controle do conjurador.

A vítima ainda tem consciência de tudo que acontece à sua volta, podendo ver, ouvir e até falar com certo esforço (mas não lançar magias). Contudo, seu corpo vai realizar apenas os movimentos que o conjurador deseja. A vítima pode ser manipulada para se movimentar, lutar, usar habilidades de combate... qualquer coisa de que seja capaz. Não há como resistir depois que o controle do corpo foi estabelecido.

É absolutamente necessário que o conjurador veja a vítima para controlar seus movimentos (coisa que ele prefere fazer à distância, normalmente). Se a qualquer momento ele perder contato visual, não pode mais controlar a vítima — mas ela estará paralisada, incapaz de se mover durante 1 hora por nível do conjurador (máximo de 10 horas), até que o mago recupere o controle ou até que a magia seja dissipada.

Julian prepara o Mata-Dragão

Marionete pode ser mantida através da concentração do mago, mas não por mais de 24 horas, quando o conjurador precisa fazer testes de Concentração a cada minuto, começando com CD 20 e aumentando a dificuldade em +2 a cada 10 rodadas (1 minuto). Se o conjurador falhar em qualquer teste de Concentração, a magia termina.

Quando uma vítima controlada faz qualquer coisa que viole sua tendência, voto ou obrigação e restrição (como clérigos ou paladinos), tem direito a um novo teste de Fortitude com modificador de +2 para livrar-se do controle. Se tiver sucesso a magia é cancelada, mas a vítima cai inconsciente durante 1d8 horas. Se falhar, a magia continua em efeito.

Mata-Dragão

Evocação

Nível: Fet/Mag 8

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 6 rodadas

Alcance: Longo

Área: 10m de raio + 2m/nível (no máximo 50m)

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos metade

Resistência a Magia: Sim

Também conhecida em algumas regiões de Arton como "Dragon Slayer" ou "Dragon Slave", esta é uma das mais poderosas magias de destruição conhecidas. Após entoar longos cânticos sinistros, o mago dispara pelas mãos uma carga de

energia que atinge o alvo e explode, causando 10d8+10 pontos de dano, mais 1d8+1 para cada dois níveis do conjurador (no máximo 25d8+25). Para cada 10m de distância do ponto de impacto, o dano diminui em 1d8.

Metade do dano total é por contusão, e metade por fogo. Um teste de Reflexos reduz o dano pela metade.

Apesar do grande poder destrutivo, a conjuração desta magia é demorada demais para ser efetiva em combate. Se durante sua execução o mago for atacado, interrompido ou obrigado a realizar qualquer outra ação, a magia será perdida (testes de Concentração se aplicam, mas com um modificador de +4 na CD). A magia também pode ser dissipada durante o tempo de preparo. Por algum motivo, esta magia não pode ser lançada em silêncio (através do talento Magia Silenciosa), e uma magia de *Silêncio* lançada contra o conjurador durante a ativação também vai arruiná-la.

Mata-Dragão tem tanto poder destrutivo que poucos conjuradores se arriscam a utilizá-la. Dentro do Reinado, qualquer pessoa que se mostre capaz de lançar esta magia será caçada como se fosse o pior dos demônios!!!

Um Momento de Tormenta

Evocação
Nível: Fet/Mag 4
Componentes: V, G, M
Tempo de Formulação: uma ação
Alcance: Pessoal (veja adiante)
Área: 50m de raio, + 10m a cada 5 níveis
Duração: 1d6+3 rodadas + Concentração
Teste de Resistência: Especial (veja adiante)
Resistência a Magia: Sim

Esta perigosíssima magia foi criada por Murrice Lemagrag, um mago que escapou vivo de uma área de Tormenta. Uma vez invocada, a magia cria um efeito semelhante a uma manifestação da Tormenta — mas em escala muito menor. Na primeira rodada após a invocação, uma nuvem rubra surge diretamente acima do conjurador, que pode escolher um entre os seguintes efeitos:

• A nuvem despeja chuva ácida, que causa 1d4 pontos de dano por rodada para cada 2 níveis do conjurador (no máximo 15d4) em todas as criaturas na área (Reflexos para metade do dano). A chuva persiste até o fim da duração da magia.

• Uma neblina venenosa invade a área e causa dano inicial e secundário de 1d6 Cons. Exige um teste Fortitude por rodada para evitar o efeito, que é cumulativo.

• A nuvem despeja relâmpagos sob controle do conjurador, de forma similar à magia *Convocar Relâmpagos*. O conjurador pode fazer que caia um raio por rodada, em um alvo aleatório, causando 1d6 pontos de dano a cada 2 níveis do conjurador (no máximo 10d6). Note que o conjurador não controla os raios e, portanto, pode ser atingido também!

A magia pode ser invocada apenas ao ar livre. O conjurador pode mudar os efeitos livremente a cada rodada.

Infelizmente para o conjurador, a nuvem permanece ativa apenas enquanto ele próprio estiver no centro do fenômeno, imóvel, murmurando as palavras mágicas (e provavelmente sofrendo dano, caso não esteja protegido de alguma forma). Vale lembrar que Lemagrag, seu criador, morreu utilizando-a...

O conjurador não pode lançar em si mesmo a magia *Proteção Contra a Tormenta*, pois isso impediria ou anularia *Um Momento de Tormenta*. Mover-se ou teleportar-se para fora da área de efeito provoca o imediato cessar da chuva. Conjuradores de 15° nível ou mais podem fazer a nuvem e seus efeitos persistirem durante mais uma rodada após deixar de entoar a magia.

Esta magia só pode ser realizada por conjuradores que tenham observado uma área de Tormenta pelo menos uma vez. Sua divulgação é extremamente restrita, e sua invocação é permitida apenas em áreas controladas na Academia Arcana de Valkaria e outros lugares restritos, para estudar o fenômeno da Tormenta. Usar esta magia em qualquer outro ponto do Reinado é um crime punido com a morte!

Mundo dos Sonhos

Ilusão (Fantasma)
Nível: Fet/Mag 6
Componentes: V, G, M
Tempo de Formulação: 1 minuto
Alcance: Curto
Àrea: $3m^2$ + $1m^2$ para cada 4 níveis
Duração: uma hora
Teste de Resistência: Vontade anula (veja adiante)
Resistência a Magia: Sim

Muitos grupos de aventureiros acreditaram viver perigos imensos, horrores indescritíveis ou prazeres gloriosos, quando na verdade estavam sob efeito desta magia. *Mundo dos Sonhos* afeta diretamente a mente do alvo. Ela faz a vítima acreditar que está vivendo uma outra realidade, totalmente controlada pelo conjurador.

Personagens presos no *Mundo dos Sonhos* acreditam com todas as forças que ainda estão no mundo real. Todos os seus poderes, habilidades e magias parecem normais, mas podem ser alterados (ou eliminados) de acordo com a vontade do conjurador. Embora seja uma poderosa experiência, nada que acontece no *Mundo dos Sonhos* terá qualquer efeito físico no mundo real — para todos os efeitos, é apenas um sonho.

Personagens que morram durante o sonho despertam imediatamente, sem nenhum dano. Quaisquer outras formas de dano (de habilidade, ou níveis negativos, por exemplo) desaparecem quando o personagem acorda. Os personagens não recebem XP por criaturas derrotadas, armadilhas ou outros tipos de desafios

Lady Esplenda no Mundo dos Sonhos

que tenham enfrentado no *Mundo dos Sonhos*. Obviamente, também não pode levar consigo tesouros e itens que tenham encontrado. Se uma vítima da magia sofrer qualquer dano no mundo real, ela acorda imediatamente e sai do *Mundo dos Sonhos*.

Esta magia pode ser mantida durante apenas uma hora — mas, como nos sonhos o tempo passa de forma diferente, um conjurador pode fazer suas vítimas acreditarem que passaram-se muitos dias, ou mesmo anos. O conjurador deve permanecer o tempo todo concentrado na realidade que está criando, não podendo fazer nenhuma outra ação.

Mundo dos Sonhos é mais fácil de ser lançada em personagens que estejam adormecidos. Neste caso, as vítimas fazem seus testes de Vontade com redutor de –4. Alvos despertos fazem testes sem modificador. Se falharem, as vítimas entram no sonho e não percebem que o mundo ao seu redor não é real. Elas também caem no sono (no mundo real), como se afetadas pela magia *Sono* (não importando seus Dados de Vida). O conjurador pode afetar no máximo uma criatura na área de efeito para cada dois níveis.

Comenta-se que *Mundo dos Sonhos* é usada para testar aventureiros e observar seu comportamento, antes que sejam aceitos para realizar missões importantes. É um procedimento comum em organizações como a Ordem de Khalmyr, a Ordem da Luz, o Protetorado do Reino e outras. Por outro lado, existe uma lenda sobre um poderoso mago vampiro que mantém uma aldeia inteira adormecida há séculos, tendo sonhos felizes, enquanto ele se alimenta de seu sangue...

Proteção Contra a Tormenta

Abjuração
Nível: Fet/Mag 4
Componentes: V, G, M
Tempo de Formulação: 1 minuto
Alcance: Toque
Alvo: criaturas tocadas
Duração: 10 minutos/nível, ou menos (veja adiante)
Teste de Resistência: Não (benéfica)
Resistência a Magia: Não (benéfica)

Esta magia foi criada recentemente na Academia Arcana, após exaustivos estudos sobre a Tormenta. Ela fornece proteção contra certos efeitos maléficos da tempestade mística. O mais importante deles é que personagens sob seu efeito não recebem níveis negativos ao penetrar em áreas de Tormenta (*Proteção Contra Energia Negativa* não funciona com essa finalidade).

A magia concede invulnerabilidade total contra a chuva ácida, relâmpagos e neblina venenosa que ocorrem naturalmente em áreas de Tormenta — mas não contra ácido, relâmpagos ou veneno de qualquer outra origem, incluindo ataques especiais de demônios da Tormenta. Também funciona contra os efeitos da magia *Um Momento de Tormenta*. Lançadas contra

uma mesma criatura, as duas magias se anulam mutuamente.

Os estatutos da Academia decretam que esta magia *deve* ser ensinada (ou fornecida através de pergaminho) a qualquer pessoa ou grupo disposto a explorar áreas de Tormenta, em troca da promessa de um relatório (caso os exploradores sobrevivam).

Infelizmente, é uma magia experimental e ainda não foi totalmente aperfeiçoada; existe uma chance de que sua duração fique reduzida em menos 1d8x10min. Essa chance é de 25%, mas diminui em 1% para cada nível do conjurador da magia. Se a magia é conjurada de um pergaminho, considere o nível do personagem que ativou a magia.

Quando conjurada por um mago da Tormenta (veja em "Novas Classes de Prestígio"), não existe nenhum risco de encerramento prematuro.

A Resistência de Helena

Transmutação, Abjuração

Nível: Fet/Mag 3

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: um objeto tocado (1,5m³, no máximo)

Duração: 2 minutos por nível

Teste de Resistência: Não (benéfica, objeto)

Resistência a Magia: Não (benéfica, objeto)

Esta magia pode ser lançada sobre objetos comuns, não mágicos, e não maiores que uma armadura completa. Enquanto estiver ativa, a magia torna esse objeto imensamente mais resistente a golpes físicos, tão resistente que acredita-se que apenas armas mágicas podem destruí-lo.

O objeto com *A Resistência de Helena* tem a sua Dureza aumentada em 5, e seus Pontos de Vida dobrados. Além disso, qualquer ataque que não seja feito por uma arma mágica (pelo menos +1) não chega a afetar o objeto. Magias ainda o afetam normalmente, mas ele pode fazer testes de resistência como se fosse um item mágico, usando os valores do seu dono (ou do conjurador da magia, caso não possua um dono definido).

Lançada sobre uma armadura ou escudo, a magia concede um bônus de +1 na CA da peça. No caso de uma armadura, o usuário também recebe Resistência a Dano 10/+1.

Esta magia é muito rara e difícil de obter. Sua criadora, a maga Helena, confiou a magia apenas a sua filha Morgane, pertencente ao grupo de aventureiros Ghost Riders.

A Rocha Cadente de Vectorius

Conjuração

Nível: Fet/Mag 5

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Médio

Área: 4m de diâmetro, mais 1m/4 níveis (no máximo 10m de diâmetro)

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos anula

Resistência a Magia: Não

Esta temível mágica faz com que um meteoro caia dos céus sobre as vítimas que estejam na área. O tamanho do meteoro varia de acordo com o poder do mago (o tamanho do meteoro é o mesmo da Área). A *Rocha Cadente* causa 6d8 pontos de dano, mais 1d8 a cada 4 níveis do conjurador (dano máximo 10d8). Criaturas que estejam na área de efeito devem fazer um teste de Reflexos para evitar esse dano, mas a cada 4 níveis do conjurador esse teste recebe um modificador de –1 (máximo de -6), devido ao tamanho da rocha. Por motivos óbvios, esta magia só pode ser usada ao ar livre.

Qualquer criatura que tenha perdido mais da metade de seus PVs fica presa embaixo do meteoro; vai precisar de uma rodada e um teste bem-sucedido de Força (CD 30, +2 para cada 4 níveis do conjurador, máximo +12) para se libertar. Se falhar não sofre dano extra, mas estará presa e precisará de ajuda para sair debaixo da pedra.

O Sacrifício do Herói

Transmutação

Nível: Pal 4

Componentes: V, G, FD

Tempo de Formulação: uma ação

Alcance: Pessoal

Duração: 1d6 rodadas +1 rodada/5 níveis do paladino

Teste de Resistência: Não

Resistência a Magia: Não

Dizem que este é o poder máximo possuído pelos guerreiros sagrados de Arton, uma tática de último recurso — pois, uma vez utilizada, resulta em sua morte.

A magia só pode ser utilizada quando o paladino perdeu quase todos seus pontos de vida (ele deve estar com menos de 5% de seus pontos de vida máximos). Nessa situação dramática, usando as últimas forças que lhe restam, ele pode escolher invocar o *Sacrifício do Herói* e trocar sua própria vida pela vitória.

Ao invocar a magia o paladino tem seus Pontos de Vida temporariamente restaurados ao máximo e recebe um bônus divino de +6 em sua Força, jogadas de ataque, testes de resistência e quaisquer outras jogadas envolvendo habilidades da classe. A magia não afeta testes de perícia. O dano causado por seus ataques físicos é aumentado em 50% (calcule o dano total e depois adicione metade do valor no dano final).

Ao terminar a duração da magia, o paladino cairá morto. Paladinos mortos desta forma não podem ser ressuscitados, nem mesmo através de magias como *Desejo* ou *Milagre*; suas

vidas foram oferecidas em honra aos deuses que eles servem, e essa oferenda não pode ser violada. Apenas a divindade do paladino pode ressuscitá-lo, mas raramente o faz. Até hoje, não se tem notícia de um paladino que tenha voltado da morte depois de usar esta magia.

O Soco de Arsenal

Evocação
Nível: Clr 3, Fet/Mag 3
Componentes: V, G
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Médio
Alvo: uma criatura
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Não
Resistência a Magia: Sim

Ninguém sabe se Mestre Arsenal, o sumo-sacerdote de Keenn, foi realmente o criador desta magia — mas ele parece ter sido o primeiro visto a utilizá-la. O conjurador fecha o seu próprio punho e gesticula como se estivesse golpeando um alvo. Qualquer criatura que esteja a até 30m (mais 3m por nível do conjurador) recebe um violento soco, que causa dano de 1d6, mais 1d6 para cada 4 níveis do conjurador, incluindo bônus de Força.

Para acertar o soco, o conjurador faz um teste de toque à distância (sem nenhum redutor enquanto o alvo ainda estiver dentro do alcance). Caso seja atingido, o alvo não tem direito a nenhum teste de resistência para evitar esse dano. A vítima também pode ser lançada para trás, tamanha a força do golpe: 3m para cada 4 pontos de dano sofrido.

Para clérigos, esta magia também exige um Foco Divino.

Vazio

Encantamento
Nível: Fet/Mag 8
Componentes: V, G, M
Tempo de Formulação: 1 rodada
Alcance: Toque
Alvo: uma criatura
Duração: Permanente
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência a Magia: Sim

Os bardos de Arton contam histórias tristes sobre heróis poderosos que vagam pelo mundo como pessoas vulgares, trabalhando em lavouras ou mercados, esquecidos de quem realmente foram — vítimas desta poderosa magia.

Lançada sobre um personagem, *Vazio* exige um imediato teste de Vontade com redutor de –4; se falhar, a vítima vai perder a memória de quem é, e também esquecer a maioria de seus poderes, golpes e habilidades especiais de combate, tornando-se praticamente uma pessoa comum!

A vítima perde imediatamente TODAS as suas qualidades especiais, exceto aquelas diretamente ligadas à aparência ou raça (um elfo não deixa de ser um elfo, uma criatura com asas ainda pode voar, e assim por diante). Perícias e habilidade de lançar magias também são perdidas. Na verdade, nenhuma dessas habilidades é realmente perdida — a vítima simplesmente não se lembra mais que as possui.

Em termos de jogo, a vítima vai esquecer que possui quaisquer habilidades especiais de classe, seus bônus de ataque e graduações em perícias. Os valores de atributos, Pontos de Vida e resistência ainda permanecem os mesmos (o personagem os utiliza inconscientemente).

Esse esquecimento pode ser dissipado apenas por um conjurador que, de alguma forma, saiba que a pessoa está sob o efeito da magia *Vazio* — e mesmo assim seu teste de dissipar é feito com um modificador de –4. Depois de dissipada, o personagem vai se lembrar de suas habilidades e perícias aos poucos, no período de 1d4+2 dias (o Mestre determina quais habilidades são lembradas, e em que ordem).

A critério do Mestre, o personagem afetado por *Vazio* pode ter "lampejos" de memória, que permitam a ele usar uma de suas habilidades ou perícias em situações extremas — como usar o poder de Expulsão quando estiver cercado por carniçais, ou usar toda a sua graduação em Esconder-se quando está sendo perseguido por um grupo de bugbears. O personagem não saberá explicar de onde veio essa habilidade.

Uma magia *Desejo* ou *Milagre* recupera imediatamente todas as memórias perdidas.

Novos Itens Mágicos

Em mundos medievais como Arton as energias mágicas são poderosas. Elas permitem não apenas a existência de magos, clérigos e outras criaturas capazes de realizar feitos sobrenaturais — mas também a fabricação de armas, armaduras e outros objetos também capazes dessas façanhas. De fato, em culturas medievais fantásticas, muitas vezes a magia substitui a alta tecnologia.

Fabricar itens mágicos, contudo, é extremamente difícil. Pergaminhos ou poções podem ser produzidos com algum empenho, sendo estas algumas atividades importantes nos templos de Tanna-Toh, na Grande Academia Arcana e no reino de Wynlla. Já as peças mais poderosas — como armas, armaduras, anéis, escudos e outros objetos mágicos — podem ser forjadas apenas por grandes magos, clérigos, dragões ou outras criaturas dotadas de muito poder e conhecimento.

Eis porque objetos mágicos são extremamente cobiçados por aventureiros. Quase sempre eles serão encontrados sempre em lugares bem protegidos, como parte do tesouro de um dragão ou entre os pertences de um mago maligno. E muitos

sonham com as maravilhas que Mestre Arsenal deve abrigar em sua coleção secreta...

Não é preciso ser um mago para usar um item mágico; basta saber aquilo que ele pode fazer. Muitas vezes uma espada encantada traz palavras inscritas na lâmina que, quando ditas em voz alta, ativam uma magia presente na arma. Outras vezes o poder do objeto é secreto; aquele que encontrou a peça deve investigar sua história para descobrir o que ela consegue fazer.

Em Arton, os talentos metamágicos para fabricação de itens funcionam exatamente como descritos no *Livro do Jogador,* e praticamente todos os itens mágicos do *Livro do Mestre* podem ser fabricados, com as mesmas regras e limitações. Artefatos que estejam ligados a personagens ou deuses que não façam parte deste mundo (como a mão de Vecna, a espada de Kas, ou a maça de St. Cuthbert) não existem em Arton.

Armas Elementais

Esta é uma habilidade comum para armas mágicas em Arton. Com uma palavra de ativação, uma arma *elemental* fica envolta em uma aura ou nuvem composta por um dos seis elementos: Fogo, Água, Ar, Terra, Luz ou Trevas.

Essa habilidade funciona exatamente como a *explosão flamejante* descrita no *Livro do Mestre*, mas a aura e o dano adicional pertencem ao elemento da arma (veja em "Caminhos Elementais"). Criaturas que pertençam ao subtipo daquele elemento não sofrem esse dano extra, enquanto criaturas do elemento oposto sofrem dano dobrado (veja em "Subtipos Elementais").

Uma arma elemental pode ser criada por qualquer mago que tenha o talento Criar Armaduras e Armas Mágicas, e o talento metamágico elemental correspondente ao elemento escolhido (veja em "Novos Talentos"). Para determinar seu custo, uma arma *elemental* tem Modificador de Preço de Mercado igual a +2.

Esta habilidade pode ser encontrada em quase qualquer arma, mas é mais comum em espadas. Armas assim são encontradas à venda em lugares especiais como Vectora. Contudo, mesmo a mais simples espada elemental ainda custará um bom dinheiro se comparada a uma arma comum.

Amuletos

O termo "amuleto" é empregado em Arton para designar todos os tipos de itens mágicos que não sejam armas, armaduras, pergaminhos ou poções. Mesmo escudos e anéis são chamados de "amuletos", independente da classificação do item.

As regras para a quantidade máxima de itens mágicos que um personagem pode carregar ao mesmo tempo (explicadas no *Livro do Mestre*) continuam inalteradas; apenas seu nome popular é alterado.

Anel de Anulação: este item relativamente comum torna o usuário totalmente imune a uma única magia. Assim, um *Anel de Anulação de Carne em Pedra* impede que o usuário seja afetado pela magia *Carne em Pedra* (mas ele ainda pode ser petrificado de outras formas). Figuras como Talude, Vectorius e Arsenal têm grandes coleções destes anéis, que usam conforme a necessidade. Bastante populares são o *Anel de Anulação de Mísseis Mágicos* e o *Anel de Anulação de Desintegrar*, por motivos óbvios.

O anel fica ativo o tempo todo, e quando uma magia do tipo anulado é lançada contra o usuário, um efeito de *Dissipar Magia* (no nível do item) é lançado contra a magia (apenas contra a magia). Não há limites de uso para esse efeito, mas ele só pode dissipar uma magia por rodada.

As regras para calcular o custo de um *Anel da Anulação* são as mesmas utilizadas para criação de varinhas contendo a mesma magia, mas o valor (em ouro ou em XP) é dobrado.

Nível do Item: 7°; Pré-requisitos: Forjar Anel, Dissipar Magia, a magia a ser anulada. Preço: Variável (veja o texto).

Anel Elemental: este é nome artoniano para os *Anéis de Resistência Elemental* (maior e menor). Também existem versões desse anel para os elementos Trevas e Luz.

Anel do Dragão: trabalhado na forma de um pequeno dragão com uma gema preciosa na boca, este anel é uma versão mais poderosa do *Anel Elemental.* Ele concede invulnerabilidade quase total contra um elemento, que depende da espécie de dragão representada na peça: *Dragão Verde* – Terra; *Dragão Marinho* – Água; *Dragão Vermelho* – Fogo; *Dragão Azul* – Ar; *Dragão Negro* – Trevas; *Dragão Branco* – Luz.

Qualquer dano normal provocado pelo elemento escolhido é ignorado. Contra dano mágico, o usuário recebe +10 em seu teste de resistência e, mesmo se falhar, sofre o dano mínimo que aquele ataque ou magia poderia causar.

Exemplo: um *Anel do Dragão Vermelho* torna o usuário imune a qualquer calor ou fogo normal, e ele recebe um bônus mágico de +10 em testes de resistência contra fogo mágico. Caso seja atingido por uma *Bola de Fogo*, recebe +10 em seu teste de Reflexos. Se falhar, mesmo assim sofre dano mínimo (por exemplo, 5 pontos por uma *Bola de Fogo* de 5d6).

Apenas magos com um talento elemental metamágico referente ao elemento escolhido (veja em "Novos Talentos") podem forjar um *Anel do Dragão.*

Nível do Item: 10°; Pré-requisitos: Forjar Anel, Suportar Elementos, Pele Rochosa, um talento elemental metamágico (veja o texto). Preço: 50.000 PO e 500 XP.

Braceletes do Bloqueio: este par de grandes braceletes possui as mesmas propriedades de um *Anel do Escudo de Energia.* O escudo de energia também tem as mesmas habilidades da magia *Escudo Arcano* e pode ser usado para bloquear um ataque. Para bloquear um ataque, o portador dos braceletes deve fazer uma jogada de ataque e obter um resultado igual ou superior ao ataque que recebeu. Quando está bloqueando, o escudo de energia não oferece bônus de CA, mas a jogada de bloqueio não causa ataques de oportunidade e não interfere com as ações normais do possuidor do bracelete (o bloqueio é feito além das ações normais do dono).

Mestre Arsenal: colecionador de itens mágicos

Nível do Item: 9º; Pré-requisitos: Criar Item Maravilhoso, Escudo Arcano, Muralha de Energia. Preço: 9.000 PO.

Brincos de Marah: abençoados pela deusa da paz, estes brincos imitam o poder possuído pelos clérigos desta divindade: qualquer personagem que tente atacar, ferir ou molestar de qualquer forma seu possuidor deve antes ter sucesso em um teste de Vontade (CD 18), ou não será capaz de realizar o feito. No entanto, se o portador atacar ou tentar qualquer ato violento contra alguém, os *Brincos de Marah* deixam de afetar essa pessoa durante 24 horas.

O poder dos brincos é considerado uma compulsão (mental). Só afeta animais e humanóides (monstruosos ou não) com Inteligência 4 ou mais. Mortos-vivos, construtos e extraplanares não são afetados.

Nível do Item: 9º; Pré-requisitos: Acalmar Emoções, ser seguidor de Marah. Preço: 20.000 PO.

Colar do Mar: feito de conchas comuns, este colar de aspecto vulgar permite ao usuário se mover e respirar normalmente embaixo d'água, como se fosse um anfíbio. O colar tem as mesmas habilidades de um *Elmo de Ação Subaquática*.

Nível do Item: 7º; Pré-requisitos: Criar Item Maravilhoso, Movimentação Livre, Respirar na Água.Preço: 24.000 PO.

Coroa da Resistência Mental: esta coroa de fino acabamento concede ao usuário uma resistência a magias que afetem a mente, da mesma forma que um *Anel de Escudo Mental*.

Nível do Item: 5º; Pré-requisitos: Criar Item Maravilhoso, Dificultar Detecção. Preço: 12.000 PO.

Escudo da Lua: este grande e raro escudo prateado pode refletir qualquer ataques mágicos de volta para o atacante. O *Escudo da Lua* tem as mesmas habilidades de um *Escudo da Reflexão*, mas pode *Reverter Magias* 4 vezes ao dia. Adicionalmente, esse poder também funciona com qualquer magia ofensiva que normalmente não exige um teste de ataque (como *Mísseis Mágicos*).

Nível do Item: 14º; Pré-requisitos: Criar Armaduras e Armas Mágicas, Escudo, Reverter Magias. Preço: 30.000 PO.

Medalhão de Lena: quando um portador desta jóia recebe dano e atinge 0 Pontos de Vida, o medalhão emite uma intensa aura de cura que restaura imediatamente todos os PVs da vítima. Contudo, uma vez utilizado, esse poder só pode voltar a funcionar após 24 horas.

O medalhão só começa a manifestar seu poder após 24 horas de uso — ou seja, não adianta colocá-lo em uma pessoa com PVs negativos para curá-la.

Nível do Item: 5º; Pré-requisitos: Criar Item Maravilhoso, Cura Completa, ser seguidor de Lena. Preço: 30.000 PO.

Artefatos

Um artefato é um item mágico único, extremamente poderoso. Apenas as divindades maiores têm poder para criar estas peças, e elas sempre são forjadas com algum propósito específico. Os deuses cuidam para que artefatos sempre caiam nas mãos de seus servos mais poderosos, mas às vezes o destino leva essas peças até aventureiros menores...

Cada artefato é uma peça única — nunca existem dois artefatos iguais. A seguir você vai ver os artefatos mais conhecidos em Arton...

O Ferrão de Saliz'zar

Esta espada é um poderoso artefato, criado pelo deus Khalmyr para combater criaturas de outros Planos. Foi dada a Saliz'zar, um dos mais antigos e famosos paladinos da justiça, conhecido por sua valentia e coragem.

O *Ferrão de Saliz'zar* é uma espada de lâmina larga, feita de um estranho metal, extraído da própria armadura de Khalmyr. O cabo é cravejado com rubis, e no punho há gravuras de batalhas entre anjos e demônios. Runas vermelhas na lâmina brilham quando a espada ou seus poderes são utilizados.

Em condições normais, o *Ferrão de Saliz'zar* é apenas uma espada larga +2 com *Círculo Mágico contra o Mal*. Ele só mostrará suas habilidades completas após a primeira luta do portador contra uma criatura extraplanar maligna.

Neste caso, enquanto empunha a espada, seu portador recebe os seguintes poderes adicionais (todos equivalentes a magias divinas lançadas por um clérigo de 9º nível):

- *Curar Ferimentos Graves*, três vezes por dia.
- *Cura Completa*, uma vez por dia.
- *Benção*, três vezes por dia.
- *Detectar Maldade*, sempre ativo.
- *Detectar Invisibilidade*, sempre ativo.
- *Detectar Magia*, três vezes por dia.
- *Círculo Mágico contra o Mal*, sempre ativo.
- *Dissipar Magia*, uma vez por dia.
- *Visão da Verdade*, uma vez por dia.

O poder maior da espada é revelado quando em luta contra extraplanares. Quando o inimigo é uma criatura de outro Plano que tenha uma parcela maligna em sua tendência, ela se torna +5. Além disso, com um resultado igual a 18, 19 ou 20 em uma jogada de ataque, além de causar dano normal, a espada devolve a criatura extraplanar a seu Plano de origem (se esta falhar em um teste de Fortitude, CD 20).

O empunhador recebe ainda um bônus sagrado de +4 em testes de resistência contra magias lançadas por criaturas extraplanares.

Quando a espada é levada para outros Planos, seus poderes se alteram. Ela perde sua habilidade de expulsar para, em vez disso, controlar essas criaturas. O controle é feito quando o usuário segura a espada e se concentra no alvo, que deve estar a pelo menos 12m. O alvo deve fazer um teste de resistência de

Vontade (CD 20) ou será completamente dominado pelo possuidor do Ferrão, como a magia Dominação, pela duração que ele desejar. A espada só pode dominar uma criatura por vez.

Nível do Item: 20°.

A Flauta de Crand

Crand foi um bardo apaixonado, mas sem coragem para se aproximar de seu grande amor. Dia após dia ele vivia o dilema de não conseguir declarar sua paixão, por medo de ser rejeitado. Então, depois de muito refletir, Crand resolveu escrever uma carta à donzela, revelando seus sentimentos por ela. Um mês se passou sem que ele recebesse uma resposta. Triste e desiludido, Crand procurou a mulher pela cidade, mas não a encontrou em parte alguma. Nem no mercado onde costumava comprar frutas, nem no bosque onde colhia flores todas as manhãs. Passou então a observar sua casa e só então descobriu: sua amada havia falecido, vítima de alguma doença misteriosa.

Arrasado, Crand encontrou na magia a única chance de trazer seu amor de volta. Incapaz de realizar a magia por si próprio, recorreu a um clérigo. Crand pediu ao sacerdote para encantar sua flauta de modo que, com sua música, ele pudesse ressuscitar a mulher que amava. O clérigo, entretanto, negou o desejo de Crand. Seu deus não permitia o uso da ressurreição, e seu conhecimento não deveria ser passado de forma irresponsável. Então o bardo partiu, fingindo entender as razões do homem mas, na verdade, tinha um plano desesperado em mente...

Crand raptou a filha do clérigo, usando-a como forma de chantagem. Sem ação, temendo pelo que pudesse acontecer com a menina, o sacerdote resolveu cumprir os desígnios do alucinado bardo. Meses depois, a peça que seria conhecida como a *Flauta de Crand* estava pronta. Como prometido, o bardo libertou a filha do clérigo e partiu de volta para sua terra natal. A música mágica da flauta trouxe dos mortos a mulher que ele tanto amava, como se nada houvesse acontecido.

A *Flauta de Crand* é capaz de devolver à vida qualquer humano ou semi-humano, não importando as condições do cadáver ou o tempo decorrido após a morte. Caso o instrumento tenha sido utilizado com sucesso, quaisquer humanóides mortos a até 3m do músico retornam à vida em 1d6 minutos. A flauta é então magicamente transportada ao acaso para algum outro lugar do mundo.

Infelizmente, como vingança contra o bardo, o clérigo deixou na flauta uma maldição. A partir do instante da ressurreição, qualquer criatura devolvida à vida pela flauta começa a sofrer mudanças de personalidade. Após 1d6 dias, uma metamorfose transforma a vítima em uma criatura monstruosa e incontrolável. Apenas a destruição da flauta pode devolver a vítima ao normal; não existe outra forma conhecida de reverter o processo.

A *Flauta de Crand* tem o mesmo efeito de uma magia *Ressurreição Verdadeira*, mas para isso seu usuário precisa ser bem-sucedido em um teste de Atuação (flauta) com CD 25, tocando o instrumento por 1d6 minutos. Como seus poderes são efeitos sonoros, a *Flauta* não pode funcionar em áreas magicamente silenciadas. Se alguém lançar uma magia de *Silêncio* (ou semelhante) ou *Dissipar Magia* (contra o nível da *Flauta*) antes do término dos 1d6 minutos necessários, o ritual de ressurreição falha e a flauta fica inerte, não podendo ser usada novamente durante 1d6 dias (mas não desaparece).

Pessoas trazidas de volta à vida com a *Flauta de Crand* se transformam, 1d6 dias após sua ressurreição, em um terrível e violento monstro. A criatura tem as mesmas características de um carniçal (se o alvo tinha 5 DVs ou menos) ou de um vulto (se o alvo tinha mais de 5 DVs).

Essa monstruosidade não possui nenhuma lembrança de sua vida passada, mal possui inteligência (Int 3) e sua única motivação é matar. Apesar de possuir as características de um morto-vivo (e provavelmente a aparência de um), a criatura não é do tipo morto-vivo. Seu tipo é aberração, mesmo sendo um humanóide. Quando a criatura é morta, não pode mais ser trazida de volta à vida com a *Flauta de Crand*.

Nível do Item: 20º; peso: 250 gramas (0,25 quilos).

O Martelo de Estos

Apesar do nome, esta arma mais se parece com um enorme mangual ou mesmo com uma maça-estrela. O *Martelo de Guerra de Estos* é enorme, com uma grossa corrente de ferro negro, com um pouco mais de 1,5m de comprimento e 10cm de espessura. A corrente tem em uma de suas pontas uma pesada esfera de ferro, com quase meio metro de diâmetro. Essa esfera possui várias pontas afiadas, que aparecem apenas em combate, e algumas mossas e amassados.

Quando usado em batalha por um guerreiro experiente, o *Martelo* irradia uma assustadora luz negra. Alguns dizem que podem ver na esfera os rostos agonizantes das antigas vítimas do *Martelo* gritando.

Esta arma só pode ser usada por pessoas muito fortes. O Martelo em si pesa mais de dez quilos. Além disso, o próprio *Martelo* não aceita ser utilizado por fracos.

Estos era o campeão invicto de um esporte local, o arremesso de martelo (bolas com correntes), que viveu há muitos anos atrás. Ninguém lembra ao certo onde e em que época da história de Arton ele teria vivido. Sábios discutem até os dias de hoje e não se chegou a nenhuma conclusão.

Para proteger sua nação de bárbaros invasores, Estos pegou seu "martelo" e foi combater os invasores sozinho, pois seu povo não era versado nas artes da guerra, presa fácil para os saqueadores. No entanto, motivados pelo seu ídolo, os habitantes daquela região reagiram e lutaram arduamente para defender seus lares.

No final eles derrotaram os invasores, mas Estos havia perecido em combate. Ele tinha, sozinho, impedido o avanço dos bárbaros em direção da capital, o que deu tempo para que as tropas de reforço chegassem. Em homenagem a Estos, seu

A armadura Shorder

martelo foi guardado como uma homenagem e um símbolo à sua força e a coragem.

O *Martelo* é uma arma formidável para o combate corpo-a-corpo e também para ataques à distância. A arma pode ser usada segurando a ponta da corrente e girando-o ao redor do corpo, acertando quem estiver próximo. Ao se girar o martelo ao redor do corpo uma ou mais vezes, segurando-o firmemente com as duas mãos e depois soltando-o, a arma atinge com muita força o alvo e depois retorna (magicamente) às mãos do dono. O *Martelo* é tão poderoso que pode até mesmo destruir construções como paredes de pedra e de tijolos, portas e até pedra maciça.

Em combate corpo-a-corpo o *Martelo* causa 2d6 de dano, com sucesso decisivo entre 19-20, dano triplicado. Quando usado contra objetos (normalmente paredes e construções) o *Martelo* ignora a Dureza do material. Quando arremessada a arma causa o mesmo dano, com um bônus de +2, e a vítima ainda deve ter sucesso em um teste de Fortitude (CD 20) ou ficará atordoada por 1d6+4 rodadas. O incremento de distância do *Martelo* é de 40m. Usar a peça exige o talento Usar Arma Exótica (martelo).

O Martelo é considerado uma arma +3 para efeito de vencer redução de dano. Ele também oferece ao portador um bônus de +8 em testes de Fortitude apenas para vencer efeitos de dor ou cansaço, normais ou mágicos.

Usar o *Martelo* exige que o portador tenha Força 18 ou mais e tenha níveis como guerreiro, paladino ou ranger. O Martelo não manifesta seus poderes nas mãos de um personagem que tenha níveis de bárbaro (mesmo que ele preencha os demais requisitos).

O *Martelo de Estos* também exige de seu novo dono algum tipo de teste de força e habilidade, que geralmente envolve derrotar o antigo dono em combate.

Nível do Item: 20º; peso: 50 quilos.

Shorder

Shorder é uma armadura mágica única no mundo. Mais parece um cofre de duas pernas, feita com chapas de aço grossas como paredes. É tão pesada que vários cavalos seriam necessários para arrastá-la — e mesmo o mais forte guerreiro não poderia sequer levantar um braço dentro dela.

Na verdade, qualquer pessoa pode vestir a armadura (ou melhor, entrar nela) e mover-se sem problemas, como se estivesse vestindo uma couraça comum. O usuário recebe um bônus de CA+15, mas não pode aplicar nenhum modificador de Destreza. Ele ainda ganha Redução de Dano 20/+1 e Resistência a Magia 15. Magias que tenham efeitos baseados em movimentos (como *Lentidão*, *Teia* ou *Imobilizar Pessoas*) não afetam o usuário de Shorder, como se ele estivesse continuamente sob efeito de *Movimentação Livre*.

Uma vez ao dia, o usuário pode entrar em uma fúria de combate com as mesmas características da fúria dos bárbaros, mas com um ataque extra (como se a armadura lançasse também uma magia de *Velocidade*). Para qualquer efeito de magia ou resistência, *Shorder* é uma armadura completa +5 (embora possua mais habilidades e seu bônus de CA seja maior).

A armadura tem maças mágicas no lugar das mãos: o usuário pode usá-las para atacar como se possuísse os talentos Ambidestria e Combater com Duas Armas, e como se a segunda arma fosse menor que a principal (ou seja, sofre apenas –2 em cada ataque). Cada maça é considerada um mangual pesado enorme +2, que causa 2d6+2, com sucesso decisivo em 19-20, causando dano triplo.

Shorder torna seu usuário quase invencível, mas cobra um alto preço: quem a utiliza não pode mais sair (sem direto a testes de resistência). Nem mesmo magias como *Teletransporte*, *Remover Maldição* ou semelhantes conseguem permitir a saída de Shorder, mas acredita-se que um *Desejo* ou *Milagre* possa libertar a vítima amaldiçoada. A entrada da armadura jamais pode ser aberta enquanto uma criatura viva estiver em seu interior. Uma pessoa que tenha morrido dentro de Shorder não pode ser ressuscitada por meios mortais; apenas uma intervenção divina consegue trazê-la de volta.

O usuário não poderá segurar objetos (pois a armadura não tem mãos) ou lançar magias com componentes gestuais, terá sua velocidade reduzida à metade do normal e sofre um redutor de –10 em testes de Furtividade — as pisadas da armadura podem ser ouvidas de longe! Dentro da armadura o usuário não sente fome ou sede, e pode dormir (e recuperar Pontos de Vida) normalmente.

Nível do Item: 20º; peso: 1.500 quilos.

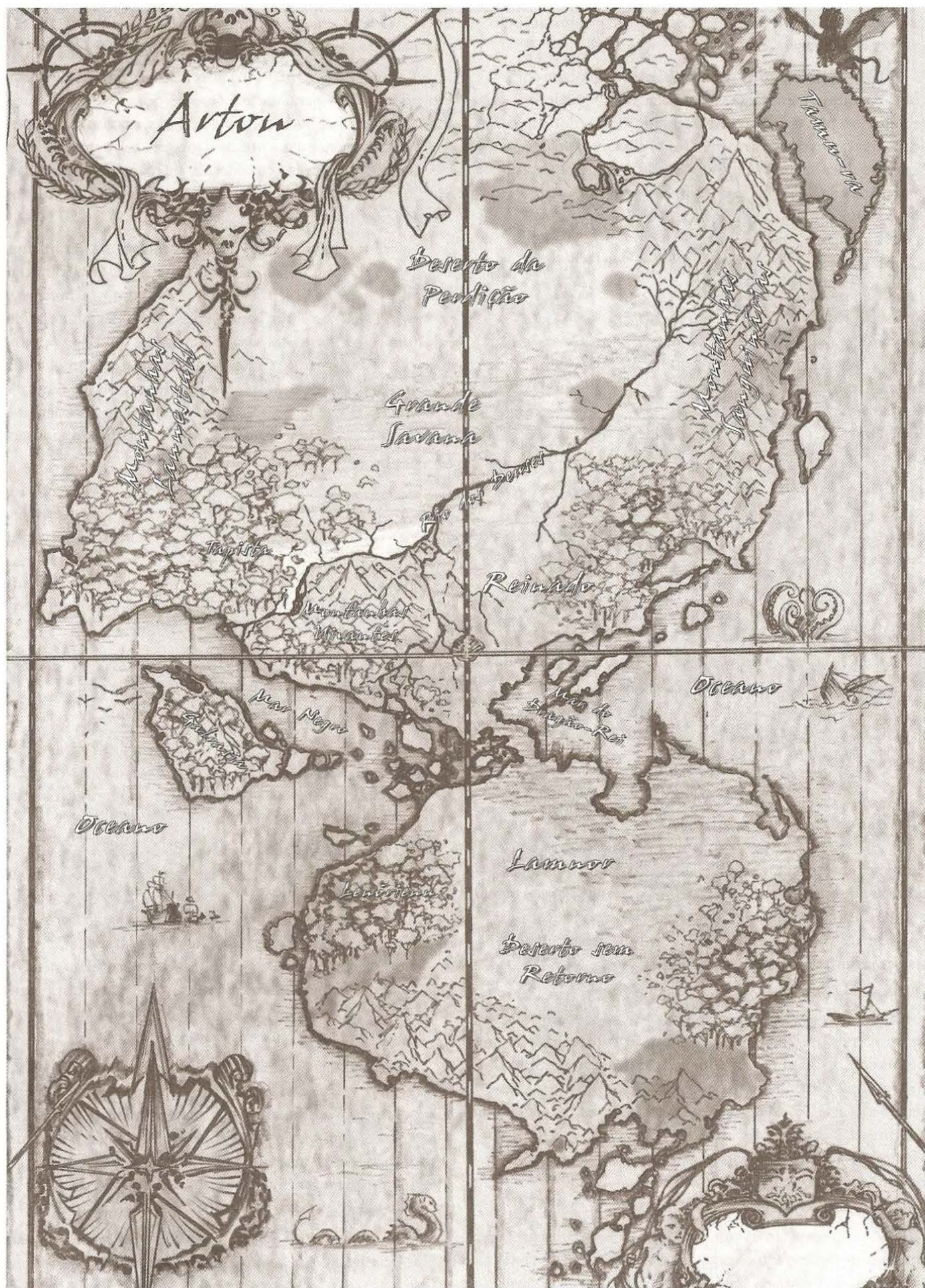
Slash Calliber

Qualquer razoável freqüentador de tavernas já ouviu histórias sobre duelos de honra, conflitos entre aldeias, ou mesmo guerras entre reinos que teriam sido provocados por um único item mágico: uma espada chamada *Slash Calliber*.

Infelizmente para seu portador, *Slash Calliber* é uma espada mágica inteligente com um desejo incontrolável por combate. Tentará iniciar batalhas de todas as maneiras, seja xingando o adversário (geralmente as pessoas acreditam que a voz vem do portador, não da espada!), seja com pequenas mentiras ("Estou lendo a mente daquele goblin! Ele vai atacar! Pau nele!"). Mas ela nunca fará coisas estúpidas como provocar um ataque suicida contra um dragão vermelho ou degolar um pobre camponês desarmado. Pelo menos, quase nunca...

Slash Calliber, espada longa +3; Habilidades Primárias: *Detectar Caos*, *Ver o Invisível*, *Localizar Objetos*, *Detectar Pensamentos*; Poderes Extraordinários: *Relâmpago* (8d6 de dano, CD 13, 60m alcance, uma vez ao dia); Propósito: Slash não possui um propósito especial, embora aprecie "pelejas" e provoque situações de combate (ela não recebe Poderes Especiais de Propósito para isso); Int 12, Sab 09, Car 16, tendência Caótica e Boa

Nível do Item: 13º; Pré-requisito: Criar Armaduras e Armas Mágicas, conseguir lançar as magias mencionadas; Preço de mercado: 55.315 po; Custo para criar: 25.315 po mais 2.213 XP.

Arton
Deserto da Perdição
Grande Savana
Montanhas Sanguinárias
Tamu-ra
Rio dos Deuses
Tapista
Reinado
Montanhas Uivantes
Mar Negro
Mar do Dragão-Rei
Oceano
Oceano
Lamnor
Deserto sem Retorno

Parte 3
O Mundo de Arton

Um Mundo de Problemas

Sob a maioria dos aspectos importantes, Arton é igual à Terra. O céu é azul, os sol é amarelo, a lua é prateada. Temos o mesmo ar, a mesma água, as mesmas árvores e animais que conhecemos na Terra. Sim, Arton tem seres humanos... mas também tem muito, muito mais que isso.

Arton não é exatamente o nome de um planeta — mas sim de um continente, quase do tamanho da África. Arton é chamado de "mundo" no sentido de que abrange todas as regiões conhecidas por seus habitantes, o único mundo que realmente importa para eles. Além do oceano talvez existam outros reinos, esperando para ser descobertos. Na verdade, o próprio mundo de Arton talvez esteja situado em mundos cujos demais habitantes nem suspeitam de sua existência.

Arton mede pelo menos 11.000 km de norte a sul e 8.000 de oeste a leste. Tem aproximadamente forma ovalada, com extremidades nas direções sudoeste e nordeste. O terreno litorâneo é baixo e pouco navegável, com planícies ocupadas por pântanos, ou então muito escarpado — tornando a navegação oceânica uma prática inviável. A região central é desértica ao norte e com savanas mais abaixo. A leste temos as Montanhas Sanguinárias, a maior cordilheira de Arton, conhecida por abrigar numerosas espécies de monstros e tribos bárbaras. A oeste, a cordilheira de Lannestull e grandes extensões de florestas.

Ao sul de Arton há uma gigantesca massa de terra, praticamente um segundo continente. Há milhões de anos o movimento das placas tectônicas está afastando esse pedaço da massa principal, e deixando um rastro de ilhas pelo caminho — da mesma forma que a Austrália se afastou da Ásia — mas ainda existe uma estreita ponte de terra ligando os dois continentes, o Istmo de Hangpharstyth. Os geógrafos imperiais chamam essa ilha-continente de Arton-Sul, mas ela tem um nome mais sinistro: Lamnor, o Reino Bestial, um lugar habitado apenas por criaturas grotescas.

A maioria das ilhas próximas fica entre Arton e Arton-Sul, mas existem duas importantes exceções. A primeira é Galrasia; próxima à costa sudoeste do continente, é um pouco maior que Madagascar (cerca de 600.000 km^2). São tantas as teorias e lendas sobre sua formação que é impossível conhecer a origem verdadeira — sabe-se apenas que é habitada por dinossauros, insetos gigantes e horrores além da imaginação. A segunda é Tamu-ra, quase do mesmo tamanho e próxima ao extremo nordeste; outrora lar de uma exótica civilização, foi recentemente devastada e hoje abriga apenas os demônios da Tormenta...

Um Mundo de Cidades

O maior centro populacional está no Reinado, um conglomerado de nações que abrange Deheon, o reino-capital, e todos os reinos vizinhos. Um total de 36 milhões de seres humanos habita o

Reinado e suas vizinhanças — mais de 80% de toda a população humana de Arton. Concentrações humanas menores podem ser encontradas em numerosas outras regiões, desde tribos bárbaras nas Montanhas Sanguinárias até os nômades do Deserto da Perdição, mas a maior parte da humanidade está aqui.

A maior e mais importante cidade de Arton é Valkaria, capital de Deheon e do Reinado. Construída aos pés de uma misteriosa estátua com meio quilômetro de altura, Valkaria assinala o marco zero da civilização humana no continente. A partir deste ponto o Reinado se espalhou até os limites do mundo conhecido, detido apenas pelo Rio dos Deuses ao norte. Valkaria também é, naturalmente, a cidade mais populosa: em certas épocas do ano atinge quase 2 milhões de habitantes, um número espantoso para um mundo medieval. Também estão sediados ali o Palácio Imperial, a Arena Imperial, a Grande Academia Arcana e o Protetorado do Reino.

Existem muitas outras cidades de destaque em Arton. Com certeza uma delas é Triunphus — a Cidade da Vida Eterna. Nesta cidadela sob efeito de uma bênção-maldição divina, todos aqueles que morrem são magicamente devolvidos à vida, mas também impedidos de abandonar a cidade para sempre. O cativeiro não chega a ser ruim, exceto pelas incessantes investidas do Moóck, o monstro-pássaro gigante de duas cabeças que ataca a cidade regularmente.

Malpetrim, outra cidade famosa, não chega a apresentar características especiais. É apenas uma cidade costeira de porte médio. Contudo, ela ficou conhecida em toda Arton como palco de batalhas que decidiram o destino do mundo — neste lugar, por duas vezes, heróis impediram o retorno de antigos deuses malignos; primeiro com a busca do Disco dos Três para deter a chegada de Sartan, e mais tarde desafiando o clérigo Mestre Arsenal para impedir a invocação de Sszzaas.

A quarta cidade mais importante é a impressionante Vectora, o maior centro comercial de Arton. Construída sobre uma montanha voadora, esta magnífica estrutura viaja pelo continente fazendo paradas em cidades, aldeias e povoados que encontra pelo caminho. Repleta de mistérios, nas ruas de Vectora podemos encontrar qualquer mercadoria possível e criaturas de qualquer raça imaginável. Conta-se, inclusive, que Vectora pode viajar para outros mundos.

Um Mundo de Muitos Povos

Não há dúvida de que os seres humanos são a espécie dominante em Arton, mas eles dividem seu lar com uma variedade de outras espécies inteligentes.

Muitas raças não-humanas vivem em Arton — entre elas os elfos. Ao contrário do que acontece em outros mundos medievais, os elfos de Arton não têm reinos ou impérios; em Arton-Sul situava-se Lenórienn, a única civilização élfica conhecida, mas ela foi destruída pela chamada Aliança Negra dos goblinóides. Nos dias de hoje os elfos vivem sem pátria, estabelecendo-se em pequenos povoados, cidades humanas, ou apenas percorrendo o mundo feito nômades. Enquanto isso, seus primos distantes — os elfos-do-mar — se conservam isolados em seu paraíso oceânico. Longe de todos, mas nem sempre.

Também há anões em Arton. Tão comuns quanto os elfos, encontrados nas ruas de grandes cidades ou bebendo cerveja em tavernas. Os anões têm sua pátria, mas ninguém além deles próprios sabe disso; um reino subterrâneo secreto, onde eles cavam minério, forjam aço e fermentam cerveja, conhecido apenas como a Montanha de Ferro (mas será mesmo uma montanha?). Eles têm acordos comerciais com os humanos, sim, mas a localização de seu reino é o segredo mais precioso dos anões; nenhum deles ousaria revelá-lo, mesmo sob efeito da magia mais poderosa.

A terceira raça não-humana mais comum em Arton são os goblins. Neste mundo nem todos são maus — são mesquinhos, covardes e egoístas, é verdade, mas nem sempre devotados a assaltar e matar. Alguns simplesmente tentam ganhar a vida entre os humanos, realizando trabalho barato. Se você não tem recursos financeiros e não exige eficiência, contrate goblins: eles farão o serviço por baixo preço, mas não espere muita qualidade...

Não há gnomos em Arton. Na verdade, existe apenas um gnomo conhecido em todo o continente: o famoso Lorde Niebling, estabelecido em Valkaria. Misteriosamente transportado até este mundo, ele trouxe ciência muito além da imaginação dos maiores sábios. Verdadeiro mestre na fabricação de máquinas, veículos e artefatos tecnológicos, Niebling promete uma nova era para Arton.

Há também os habitantes de Arton-Sul, ou Lamnor. Goblins, hobgoblins, bugbears, orcs, ogres e outras raças de humanóides monstruosos infestam o lugar. Durante milênios as tribos fizeram de Lamnor um sangrento campo de batalha, travando guerras sem fim entre si. Mas agora tudo mudou. Alguém ou alguma coisa conseguiu encerrar os conflitos menores e unir todos os monstros. Infelizmente, nada de bom pode resultar dessa paz: o primeiro ato da nova nação goblinóide foi arrasar Lenórienn, a grande cidade dos elfos, seus inimigos. Depois disso, ninguém pode afirmar que Arton estará seguro.

E há muitas, muitas outras raças. Espalhados pelo mundo você vai encontrar gigantes, fadas, duendes, homens-lagarto, homens-inseto e todo tipo de criaturas estranhas, mas inteligentes. Elas chegam de todos os lugares: trazidas pelos portais místicos no Deserto da Perdição, transportadas durante as viagens dimensionais da cidade flutuante de Vectora, arrastadas por experimentos mágicos realizados na Grande Academia Arcana... são muitas as maneiras de chegar a este mundo, ou sair dele. Qualquer um pode estar aqui.

Um Mundo de Tormenta

Por incrível que possa parecer, uma invasão goblinóide em larga escala pode não ser o maior perigo que ameaça Arton. Existe algo bem pior.

Sua primeira visita ocorreu há quase dez anos. O povo da ilha de Tamu-ra jamais havia visto coisa igual: o céu escureceu como antes de uma tempestade, mas trazia em suas nuvens o vermelho do sangue. Relâmpagos riscavam os céus rubros, caindo sobre as cidades e destruindo palácios seculares. E então veio a chuva — uma chuva sangrenta, corrosiva, destruindo aquilo que tocava.

E isso não foi o pior... mas é tudo que os sobreviventes conseguem lembrar. O que veio a seguir foi tão pavoroso, tão hediondo, que simples mortais não poderiam aceitar — não sem perder a própria sanidade. Quase todos os sobreviventes estão loucos, suas mentes despedaçadas pela lembrança do horror que viveram. Os raros indivíduos que conseguiram preservar a lucidez jamais voltaram a falar no ocorrido, como se algo muito importante estivesse em jogo.

Eles apenas mencionam a... Tormenta.

Dizem que a tempestade de sangue ainda ruge nos céus da ilha, hoje habitada por horrores rastejantes cuja simples visão pode arrancar a alma de um homem. Poucos aventureiros ousaram visitar o local; nenhum retornou. Tamu-ra é agora um território de Tormenta, um lugar onde a própria vida é proibida.

Durante muito tempo acreditou-se que a tragédia de Tamu-ra foi um caso isolado. Infelizmente, anos mais tarde, vieram relatos de vários pontos de Arton; a Tormenta foi vista em outras regiões. Partes do Deserto da Perdição já foram tomadas, assim como alguns pontos da Grande Savana. Desde Tamu-ra a Tormenta não voltou a atacar nenhum grande centro populacional — até recentemente, quando uma grande área vizinha a Trebuck começou a avançar sobre o reino indefeso, mobilizando hordas de heróis.

Os maiores magos e estudiosos de Arton devotam-se a decifrar os mistérios da Tormenta. Até agora, pesquisando fragmentos de lembranças dos sobreviventes — e também relatórios de aventureiros que ousam enfrentar o território maldito —, descobriram apenas que a tempestade corrosiva é apenas um prenúncio do verdadeiro horror. As nuvens e a chuva escondem algo muito, muito pior. Os otimistas acreditam que a Tormenta é um efeito dimensional, um tipo de portal que está misturando partes de Arton com algum outro mundo.

Os pessimistas acham que esse outro mundo é o Inferno...

E acima de Tudo, um Mundo de Heróis

Naturalmente, heróis são necessários para proteger Arton de tantos perigos — e eles existem, em todos os tamanhos e formas. Arton é um mundo de heróis e aventureiros.

Eles estão em toda parte, nos reinos, cidades e aldeias. Para cada dez ou doze pessoas normais, existe pelo menos um ser com habilidades especiais de combate ou poderes místicos. O heroísmo é trabalho comum em Arton — seja para façanhas menores, como espantar os lobos que espreitam uma aldeia, até batalhar contra vilões supremos. Existem heróis menores, locais, que protegem suas próprias aldeias, vilarejos e

Um Mundo de Heróis

tribos bárbaras; e há também os grandes campeões, lendas vivas que combatem pelo destino do mundo. Nem sempre é fácil notar a diferença, mas alguns nomes se destacam dos demais.

Dois homens disputam o título de maior mago deste mundo: Vectorius, fundador e prefeito de Vectora, tão poderoso que ergueu a cidade inteira com sua própria magia, preocupado em trazer progresso à humanidade; e Talude, o Mestre Máximo da Grande Academia Arcana, devotado ao ensinamento da magia para todos que buscam aprendê-la. Ideologias diferentes tornaram ambos inimigos, e um dia eles tentarão provar qual deles é o mago supremo de Arton...

Muitos outros nomes de heróis permeiam as histórias deste mundo. Temos as façanhas do Protetorado do Reino, grupo de aventureiros de elite sob o comando de Arkam, o Guerreiro do Braço Metálico. Katabrok o Bárbaro e seu companheiro Tasloi provocam espanto (e risos) durante suas jornadas. A fugitiva Princesa Rhana e seus colegas aventureiros acrescentam outra dor-de-cabeça à coleção do Imperador-Rei Thormy. Temos ainda a exuberante Raven Blackmoon, e infinitos outros.

Uma Linha do Tempo Parcial

7 bilhões de anos atrás: o Nada e o Vazio se unem para gerar Arton e os vinte deuses maiores que formariam o Panteão.

7-5 bilhões de anos atrás: Azgher e Tenebra, Deuses do Sol e da Noite, lutam entre si durante dois bilhões de anos; a luta termina empatada, e Arton recebe doze horas de luz e doze horas de escuridão.

1 bilhão de anos atrás: uma lágrima de Lena, a Deusa da Cura, preenche os oceanos de Arton com vida. O Grande Oceano molda essa vida em infinitas criaturas, incluindo os elfos-do-mar.

700 milhões de anos atrás: moldados pela mão de Allihanna, a Deusa da Natureza, os seres vivos se arrastam para a terra firme.

260 milhões de anos atrás: começa o Reinado de Megalokk, Deus dos Monstros; monstros, dragões e dinossauros dominam Arton, sufocando a proliferação de outras formas de vida.

65 milhões de anos atrás: os demais deuses unem-se contra Megalokk, fulminando grande parte de seus monstros.

57 milhões de anos atrás: nascidos de Glórienn, surgem os elfos terrestres em uma região distante e hoje desconhecida.

22 milhões de anos atrás: Wynna cria o povo-fada que ocuparia Pondsmânia.

890 mil anos atrás: os deuses Khalmyr e Tenebra se apaixonam. De sua união nascem os primeiros anões.

230 mil anos atrás: Ragnar, na época ainda um deus menor, cria os primeiros goblinóides.

180 mil anos atrás: Hyninn, na época um deus menor, cria os primeiros halflings.

160 mil anos atrás: Valkaria cria a raça humana, destinada a desbravar Arton e desvendar os mistérios dos próprios deuses.

145 mil anos atrás: surgem os antropossauros em Galrasia.

90 mil anos atrás: Tauron, Deus da Força e Coragem, cria os minotauros.

0: a frota élfica chega a Arton-Sul e começa a construir o reino de Lenórienn.

100: Tanna-Toh oferece aos seres humanos o dom da escrita, marcando o início da civilização humana.

254: Hydora, o Dragão-Rei Azul, toma a donzela élfica Hana como esposa e ambos dão origem aos elfos-do-céu.

391: começa o conflito entre hobgoblins e elfos, que ficaria conhecido como a Infinita Guerra.

632: ocorre a Revolta dos Três Deuses: Tilliann, Valkaria e o Terceiro tentam tomar o controle do Panteão.

633: os deuses revoltosos são punidos. Hyninn e Ragnar ascendem ao posto de divindades maiores. Valkaria conserva seu posto, mas é transformada em estátua.

700: Sszzaas, Deus da Traição, inicia um plano para tomar o controle do Panteão.

830: fundação de Tamu-ra, o Império de Jade.

950: ocorre a Grande Batalha no continente de Lamnor. Os derrotados são exilados para o norte.

1007: o plano de Sszzaas é descoberto, e ele é supostamente destruído por Khalmyr. Começa a grande caçada aos clérigos de Sszzaas.

1020: os exilados de Lamnor encontram a estátua de Valkaria e fundam a seus pés a capital do Reinado. Essa data, que coincide com o início da primavera, fica marcada como o Dia do Reencontro, o mais importante feriado de Arton.

1026: fundação do vilarejo de Triunphus.

1088: chega a Arton Talude, o Mestre Máximo da Magia.

1095: fundação da Grande Academia Arcana, em um semiplano oferecido a Talude por Wynna, a Deusa da Magia.

1107: a ordem de Sszzaas é totalmente extinta.

1177: o mago Vectorius desiste de ser um aventureiro e se aposenta.

1152: Talude e Vectorius se encontram. Desafiado, Vectorius começa a planejar a construção de sua cidade voadora.

1254: nascimento de Tallen Kholdenn Devendeer, atual sumo-sacerdote de Khalmyr.

1275: Tallen deixa sua vila natal e parte para se tornar um aventureiro.

1279: fundação de Vectora, o Mercado nas Nuvens.

1290: fundação da Ordem dos Cavaleiros de Khalmyr e da Ordem dos Cavaleiros da Luz, as mais importantes ordens de cavaleiros de Arton.

1292: inicia-se a construção do palácio de Valkaria, sob o reinado de Philydio, o Tranqüilo.

1305: morre Arthur Donovan II, fundador da Ordem dos Cavaleiros da Luz.

1312: ocorre a saga do Disco dos Três em Malpetrim. A Praga Coral é libertada sobre o reino de Lomatubar, quase exterminando os orcs locais com sucesso.

1342: Lorde Niebling, o gnomo, chega a Valkaria.

1343: nasce Thormy, futuro rei de Deheon.

1345: a meio-elfa Loriane nasce, é abandonada nas proximidades de Khalifor e "criada" por humanos.

1350: concluído o Palácio Real de Valkaria.

1358: o Príncipe Thormy sai pelo mundo em busca de aventuras.

1359: morre Philydio, o Tranqüilo.

1364: o mais recente eclipse total do sol. Nasce Thwor Ironfist, o general bugbear. Thormy retorna com um grupo de aventureiros e assume o trono de Deheon. Por decreto do rei, seus colegas aventureiros formam o primeiro Protetorado do Reino.

1370: nasce Vladislav Tpish, futuro necromante. Nasce Arkam, futuro líder do Protetorado do Reino.

1371: Tilliann, o mendigo louco, é visto chorando copiosamente aos pés da estátua de Valkaria e passa a viver na cidade.

1375: nasce Logan Devendeer, futuro paladino de Khalmyr. Inicia-se a reclusão de Tallen.

1380: o Rei Thormy se casa com Rhavana, uma rainha amazona.

1382: nasce a Princesa Rhana.

1384: primeira aparição do atual Mestre Arsenal. O rapto da princesa élfica Tanya leva à formação da Aliança Negra entre bugbears e hobgoblins. Razlen Greenleaf, atual sumo-sacerdote de Allihanna, se afasta de Lenórienn voluntariamente.

1385: cai a nação élfica de Lenórienn, encerrando a Infinita Guerra, com a derrota dos elfos.

1386: Razlen Greenleaf se isola na Floresta dos Espinheiros, que passa a ser chamada apenas de Greenleaf.

1387: Loriane estréia na arena de Valkaria.

1388: Arkam recebe o artefato que lhe daria a alcunha: Arkam Braço Metálico.

1389: o halfling Boghan e o elfo Thalin livram da morte um bebê nas proximidades de Khalifor. Arkam ingressa no Protetorado.

1390: Thwor Ironfist detém sua marcha antes de chegar a Khalifor. Ocorre a primeira aparição da Tormenta e a destruição de Tamu-ra.

1397: a Praga Coral de Lomatubar começa a atacar humanos e semi-humanos.

1398: Arsenal tenta trazer Sszzaas de volta, mas é impedido por um grupo de aventureiros. Para evitar o casamento arranjado com Mitkov, do reino vizinho de Yuden, a Princesa Rhana foge para Triunphus. As tensões entre Deheon e Yuden aumentam. Luigi Sortudo, bardo da corte do Rei Thormy, abandona Valkaria. Uma área de Tormenta se forma ao norte do reino de Trebuck, trazendo pânico ao Reinado.

1399: Logan Devendeer parte em missão e conhece Tellanni Dantallas, a Raposa. A Princesa Rhana morre durante um ataque do Moóck e fica presa em Triunphus.

1400: época atual. Thwor Ironfist toma Khalifor e inicia a conquista de Tyrondir. Com a ajuda de um grupo de aventureiros, Rhana escapa de Triunphus. A Tormenta avança sobre Trebuck e toma o forte Amarid. Ocorre a Batalha de Amarid, quando o exército mais poderoso do Reinado falha em derrotar o Lorde da Tormenta.

O Reinado

O Reinado. O maior centro populacional humano de Arton. Imenso conglomerado de nações que inclui Deheon, o reino-capital, e todos os reinos vizinhos. Milhões de seres humanos — e de outras raças — habitam o Reinado e vizinhanças. Aqui está a principal concentração humana no continente.

Apesar de sua grandeza e prosperidade atuais, o Reinado se formou como herança de um dos capítulos mais tristes da história de Arton.

Em tempos antigos, apenas a porção sul do continente — Lamnor — era habitada. Ali a civilização havia se formado e grandes reinos dominavam a paisagem. Remnor, a porção norte, era uma área desconhecida e temida. Poucas expedições conseguiram ultrapassar o Istmo de Hangpharstyth e adentrar mais que poucos quilômetros dentro do novo território. Aqueles que conseguiram este grande feito encontraram um lugar selvagem, povoado de criaturas perigosas e tribos bárbaras.

Uma das expedições melhor sucedidas na empreitada foi aquela organizada por Khalil de Gordimarr no ano de 750. Era composta de 150 homens; apenas quarenta retornaram com vida. Após entregar seu relato a Protas III, regente de Gordimarr, este passou a temer ataques das criaturas do continente norte. Khalil recebeu então a ordem de supervisionar a construção de uma cidade-fortaleza no Istmo de Hangpharstyth. O forte foi construído e nomeado Khalifor — em homenagem a Khalil, seu primeiro governante.

O possível e sempre temido ataque do norte jamais ocorreu. Novas expedições não voltaram a ser realizadas, pelo temor de que mais vidas pudessem ser perdidas a troco de nada. Com a expansão para o norte detida pelo medo do desconhecido e a exploração marítima dificultada pelo litoral baixo ou escarpado da costa artoniana, reinos maiores começaram a voltar seus olhos para a expansão territorial dentro de Lamnor.

Princesa Fugitiva

Em 937, o Príncipe Renngard — do reino de Mortenstenn — seguiu com uma comitiva e pediu a mão de Yllia, a jovem filha de Corullan VI, Rei de Ghondriann, reino vizinho e rival. Encarando o ato como uma verdadeira afronta, o intolerante Corullan expulsou a comitiva, negando o pedido do príncipe. Mesmo amargurado, Renngard entendia que a vontade dos pais se sobrepunha à dos filhos por direito de sangue e aceitou a decisão do soberano.

Yllia, porém, era menos conformada que seu pretendente. Apaixonada pelo jovem, a princesa, em certa madrugada, vestiu-se em andrajos, juntou seus mais humildes e leais servos, entrou numa velha carroça e seguiu disfarçada na direção de Mortenstenn.

Ao notar o sumiço da filha única, na tarde do dia seguinte, Corullan convocou cem homens de sua guarda e partiu pela estrada que ligava os dois reinos, deduzindo o plano da jovem.

Não foi preciso procurar muito.

A três quilômetros da divisa estava parada a carroça que havia levado a princesa. Flechas crivavam as laterais do veículo. Dois cavalos e todos os servos jaziam mortos a golpes de espada. Dentro, Yllia repousava adormecida em sono eterno, estrangulada e violada por seus agressores. Tudo indicava que a comitiva havia sido abordada por assaltantes — que, com toda certeza, ignoravam a real natureza de sua ilustre tripulante.

Amargurado pela perda, Corullan VI passou a apontar Renngard e sua paixão juvenil como verdadeiros culpados pelo acontecido. Um emissário foi enviado pelo príncipe ao funeral de Yllia, levando seus sinceros votos de pesar e pretendendo acalmar as relações entre os dois reinos. O corpo decapitado do servo foi enviado de volta em uma carroça semelhante à usada por Yllia. A guerra entre Ghondriann e Mortenstenn foi declarada.

O Triângulo de Ferro

Ghondrian era, na época, o maior e mais poderoso reino militar do continente — e iniciou um enorme massacre no país vizinho. Pequenas vilas foram queimadas até o chão. Grandes cidades foram tomadas e anexadas. Em menos de um ano de batalha, metade do reino já havia sido conquistado a ferro e fogo.

Richlard, rei de Mortenstenn, evocou antigas dívidas de honra para obter o apoio de dois reinos aliados: Cobar e Sidarid. Com a chegada do esperado reforço, Richlard e Renngard conseguiram impedir que as tropas de Corullan VI chegassem a Rozandir, capital do reino. As forças ghondriannas foram mantidas à distância e os conflitos se limitavam praticamente apenas à área da nova fronteira entre os reinos.

Percebendo que a força de seu exército não era suficiente para vencer o conflito, Corullan VI partiu para meios mais sutis. Usando um de seus espiões disfarçados na reconstituída corte de Mortenstenn, Corullan ofereceu a Wynallan I e Trovadir — respectivamente, os reis de Cobar e Sidarid — um terço das terras conquistadas por seus exércitos e todo o ouro que pudessem pilhar em troca da traição à Richlard.

Mais tarde, o monarca de Mortenstenn foi envenenado por seus dois antigos aliados durante as comemorações de dois anos da resistência à invasão ghondrianna. Os exércitos de Cobar e Sidarid tomaram a capital e abriram caminho para que Corullan tomasse o reino. O corpo sem vida de Richlard permaneceu exibido por duas semanas, pendurado na mais alta torre do Castelo Mortenstenn como um macabro atestado de vitória. O Príncipe Renngard não foi encontrado. As nações de Ghondriann, Cobar e Sidarid passaram a formar a aliança que ficou conhecida como Triângulo de Ferro.

A vingança havia parcialmente sido concretizada. Corullan VI não se sentiria satisfeito enquanto não tivesse a cabeça de Renngard. Apesar disso, já estava velho e cansado. A guerra havia durado tempo demais e minava as finanças do reino. Talvez finalmente fosse hora de parar.

A Grande Batalha

Wyanallan I e Trovadir, entretanto, tinham outro modo de pensar. Para eles, seria estupidez parar agora. Haviam conquistado muito e podiam ter ainda mais. Semeando suas idéias diariamente, os dois monarcas convenceram Corullan VI de que Renngard teria fugido e pedido asilo em Yllorann, o maior reino depois de Ghondriann.

Porém, antes de pensar em um ataque a Yllorann seria preciso atravessar Tarid, um pequeno reino que se interpunha entre o Triângulo de Ferro e seu real objetivo. Tanto melhor. Tomando Tarid e se apropriando de suas fartas riquezas, estariam resolvidos os problemas financeiros de Ghondriann e o avanço dos exércitos estaria garantido.

Em ataques mortais usando os exércitos dos três reinos, Tarid foi tomada de maneira rápida e eficiente.

O que os conselheiros de guerra e monarcas do Triângulo de Ferro não contavam é que Renngard, o príncipe fugitivo, tivesse previsto seus passos. Renngard realmente seguiu para Yllorann como Wynallan I e Trovadir haviam pensado e, imaginando que a próxima investida de Corullan seria contra o fraco reino de Tarid, pediu ao monarca Solavar VIII ajuda dos exércitos do reino para impedir que a aproximação da armada de Corullan VI. Entendendo a gravidade da situação, Solavar VIII fechou acordo de auxílio com mais duas nações, Gordimarr e Northgate, antigas aliadas.

Assim, em 944, as tropas de Solavar e Renngard avançaram sobre Tarid à espera do inevitável encontro com as tropas do Triângulo de Ferro. Os cinco anos de conflito que se seguiram ficaram conhecido como Anos da Forja. À época, um sábio neridianno disse que "as forças de Solavar e Renngard eram a bigorna, o Triângulo de Ferro era a o martelo enquanto Tarid era a espada, a única que realmente levava os golpes". E não deixava de ser verdade. Os conflitos seguidos e as batalhas sangrentas faziam cada vez mais vítimas locais e tornavam o

Os refugiados de Lamnor

reino cada vez mais pobre. Dizem que os soldados, independente do lado a que pertenciam, tinham o costume de saquear e tomar as mulheres dos pequenos vilarejos afastados das grandes cidades. Solavar e Renngard jamais admitiram o fato, que nunca foi comprovado.

O encontro final entre as duas forças, o combate que seria conhecido mais tarde na história de Arton como a Grande Batalha, só ocorreu em 950, na Planície Yughart. Exaustos, os exércitos do Triângulo de Ferro finalmente sucumbiram à força das tropas de Solavar. Ao fim da batalha, o corpo de Corullan VI encontrava-se jogado em meio a centenas de soldados anônimos, executado pelas mãos do próprio Renngard. Chegava ao fim a mais sangrenta guerra da história de Arton.

O território onde se localizava Mortentstenn foi devolvido a Renngard e os reinos do Triângulo de Ferro foram anexados pelos vencedores. Sua população e governantes foram condenados ao exílio como pena pela guerra.

A enorme caravana de exilados foi conduzida pelos exércitos de Solavar através do Istmo de Hangpharstyth até a fronteira de Arton-Norte, e deixada à própria sorte. As defesas de Khalifor foram reforçadas e a cidade-fortaleza passou a cuidar para que os exilados não retornassem a Arton-Sul. Muitos dos que tentaram foram executados sumariamente pelos soldados que passaram a patrulhar a fronteira. Sem alternativa, a caravana seguiu rumo rumo ao perigo desconhecido.

Começava a colonização de Arton-Norte.

Reencontro com Valkaria

A jornada dos exilados foi árdua, dolorosa e não isenta de batalhas. Além dos conflitos internos dentro da própria caravana, os artonianos tinham que lidar com criaturas selvagens e tribos bárbaras que lá viviam.

Diz-se, entretanto, que desde o início a caminhada tinha rumo certo. Um dos componentes do grupo, uma criança chamada Roramar Pruss, começou a atrair a atenção dos líderes da caravana. A cada noite, Roramar sonhava com uma linda mulher de cabelos longos e pele alva que chamava por ele cada vez mais intensamente. Quando acordava, o garoto pedia aos líderes — com a firmeza de um adulto — que seguissem suas orientações. O tempo passou e Roramar cresceu, assim como seu prestígio entre os exilados. Aos poucos ele passou a falar sobre a mulher que guiava seus passos. "Ela é nossa deusa", dizia ele. "É Valkaria! A deusa de toda a raça humana!"

Nesta época, parte do grupo se afastou e seguiu para o leste, onde fundaria o reino de Sallistick. Os demais exilados, sob a liderança de um sábio e experiente Roramar, avançaram para o norte até seu encontro com a majestosa e misteriosa estátua de Valkaria — a deusa da ambição, dos aventureiros e dos seres humanos. Não restava dúvida de que deveriam estabelecer ali, aos pés da deusa protetora, seu novo lar.

Sessenta anos haviam se passado desde a primeira visão de Roramar até a fundação de Valkaria. Ele, agora velho, seria aclamado como regente do futuro reino de Deheon. Seria ele também o primeiro clérigo de Valkaria em muitos anos — uma vez que a deusa havia sido esquecida em todo o resto de Arton, como punição por sua revolta contra o Panteão.

Com a capital estabelecida, iniciou-se a expansão para o resto do continente. Muitos partiram de Deheon por ambição, outros à procura de novas oportunidades — como os integrantes da histórica Rebelião dos Servos, por exemplo. Cada grupo de colonos reagiu de modo diferente ao encontro com as tribos bárbaras locais. Alguns travaram guerras que duraram décadas antes que um acordo fosse estabelecido. Outros fizeram alianças e, aos poucos, permitiram a fusão dos povos — aproveitando o que de melhor havia em cada um. A única certeza é que a história do Reinado e sua formação jamais esteve livre de conflitos.

Deheon e seu novo regente, Wortar I — filho de Roramar — sempre liderou a política expansionista. Através de expedições acompanhadas pelo exército do reino, novos pedaços de terras eram conquistados e cedidos a famílias nobres, que mantinham certa relação de dependência com Deheon. Reinos como Ahlen, Bielefeld, Tyrondir e Wynlla surgiram deste modo, formando a semente do que viria a ser o Reinado. Em menos de duzentos anos o Reinado e seus limites já tinham uma geografia semelhante à que apresenta hoje.

Sistema de Governo

O Reinado ainda é governado pelo mesmo sistema criado em meados da regência de Wortar I, e apresenta uma forma bastante flexível.

Em geral, cada reino conta com um regente e um Conselho formado por dez membros. Geralmente os membros do Conselho pertencem a famílias tradicionais ou nobres. As leis podem ser propostas por qualquer membro do Conselho e são votadas em aberto. A aprovação final depende do regente, embora dificilmente uma lei que obteve maioria de votos no Conselho seja recusada.

Além de administrar Deheon, o papel do atual Imperador-Rei Thormy é analisar os casos e pendências que envolvem mais de um reino, ou o Reinado como um todo. Quando isso acontece, a palavra do regente de Deheon é suprema e incontestável. É importante ressaltar que assuntos domésticos são tratados diretamente por seus respectivos regentes.

O sistema de Conselho não é uma regra fixa entre os membros do Reinado. Exatamente por isso Guss Nossin, de Gorendill, não foi recriminado ou deposto quando dissolveu o conselho e assumiu as rédeas da cidade. A maioria dos regentes, entretanto, não apóia esse tipo de atitude. Graças ao alto índice de aprovação do sistema atual, alguns governantes mantém "falsos Conselhos" apenas para manter uma fachada democrática. Nestes casos as reuniões e votações do Conselho servem apenas para manter as aparências, pois quem realmente manda é o regente. Os reinos de Portsmouth e Yuden, por exemplo, se encaixam perfeitamente neste parâmetro.

Idioma

Valkar é o idioma padrão do Reinado, também conhecido como "o idioma comum". Essa língua se espalhou tanto pelo continente que muitos povos bárbaros — e até monstros — a conhecem bem.

Embora o Valkar seja mais amplamente utilizado, ainda é possível encontrar regiões onde se preserva o Lalkar — uma língua humana mais arcaica, usada em cerimônias reais e documentos oficiais. Pouquíssimas pessoas fora da nobreza são versadas no antigo idioma. Ao sul de Tyrondir, entretanto, a língua ainda era ensinada juntamente com o Valkar em uma tentativa de preservar a diferenciação entre o povo da cidade e os habitantes do norte.

Vários sábios condenam o uso do Valkar em larga escala, acreditando que esta atitude acarreta em um progressivo "empobrecimento da língua natal artoniana". Entre estes figura Talude, que incluiu há pouco tempo o Lalkar como disciplina obrigatória em sua Academia Arcana. Já a ordem de Tanna-Toh, a Deusa do Conhecimento, aceita plenamente o Valkar como idioma padrão.

As Nações do Reinado

Deheon

O Reino Capital

Marco zero da colonização de Arton-Norte, o ponto onde se encontra a estátua de Valkaria foi a primeira área não hostil encontrada pelos exilados de Lamnor. Este dia, que também marca o início da primavera, ficou conhecido como o Dia do Reencontro — celebrado como o feriado mais importante em toda Arton.

Caso único no Reinado, Deheon tem uma área circular com aproximadamente 1.050km de diâmetro, centrado em Valkaria — mais exatamente, na estátua de Valkaria. As fronteiras foram marcadas no limite exato onde os clérigos de Valkaria perdem seus poderes. A oeste, a fronteira circular é quebrada pelas Montanhas Uivantes; uma parte delas penetra no círculo, enquanto mais ao sul o território de Deheon avança além do círculo (estranhamente, os poderes dos clérigos de Valkaria ainda funcionam nessa parte mais distante). A cidade de Gorendill fica nessa área.

Deheon é com certeza o reino mais bem organizado de todo o Reinado. Não é à toa. Com o próprio Rei Thormy supervisionando tudo de perto no Palácio de Valkaria, é normal que tudo siga como manda o figurino. A influência de Deheon, e principalmente de Valkaria, é grande em todo o Reinado. São os nobres da Grande Capital que lançam as mais populares modas e costumes. Ali são tomadas as decisões políticas mais importantes. Ali estão prodígios como a Grande Academia Arcana e o Protetorado do Reino.

Infelizmente, o oposto também é verdadeiro — qualquer fato que abale Deheon, abalará todo o restante do Reinado. E não faltam problemas para ameaçar a tranquilidade da serena regência de Thormy: os ímpetos modernistas de Gorendill e seu governante Guss Nossim; o recente incidente com os anões de Doherimm, que gerou mal estar na outrora amigável relação entre os dois povos; a recusa da Princesa Rhana em casar-se com o Príncipe Mitkov de Yuden (e sua fuga secreta); e a inabilidade da Academia e do Protetorado em encontrar uma solução para a Tormenta, entre outras coisas.O mais recente incidente em Valkaria foi a notícia de que Shiro Nomatsu, daimyo do bairro oriental de Nitamu-ra, teria pedido ao Rei a concessão de terras ao norte de Deheon para a formação de um reino independente — uma Nova Tamu-ra.

Cidades de Destaque: Valkaria (capital), Selentine, Gorendill, Pequena Colina, Bek'Ground, Villent, Ridembarr.

População: humanos (80%), halflings (4%), goblins (4%), anões (4%), elfos (5%), outros (3%).

Divindades Principais: Valkaria, Khalmyr, Tanna-Toh.

Regente: Imperador-Rei Thormy.

Ahlen

O Reino da Intriga

Fundado por três linhagens diferentes de nobres (Vorlat, Schwolld e Rigaud), o reino de Ahlen tem uma história conturbada de intrigas e traições.

Embora nunca tenha apresentado um conflito armado em grande escala, a luta velada pelo poder dentro de Ahlen já faz parte do dia-a-dia do reino. Thorngald Vorlat, atual regente, alcançou a posição envenenando o próprio irmão, Yorvillan Vorlat. Antes dele, Corcoran Schwolld havia sido deposto, vítima de uma conspiração armada pelos Vorlat. Fazer parte da nobreza em Ahlen é conviver diariamente com seus inimigos e seus métodos sutis. Tornar-se regente é quase como ser atirado em um ninho de cobras. Surpreendentemente, a sede de poder dos ahlenienses supera a prudência.

Essa forma de peculiar de "subir na vida" através da eliminação do próximo também tem forte influência sobre as classes mais baixas. Nativos de Ahlen estão sempre tentando levar vantagem sobre seus semelhantes. Honestidade é coisa pouco valorizada por aqui — e armas também. Os aventureiros locais se dedicam menos às artes do combate para aperfeiçoar seus talentos em lábia, dissimulação, ilusão, transformação, invisibilidade, furtividade, envenenamento e outras táticas de ladrões e espiões. A lei em Ahlen é severa apenas para os tolos que se deixam apanhar por ela; falta de esperteza é considerada pior que o próprio ato criminoso em si.

O povo de Ahlen também tem uma forte tradição de

jogos — especialmente jogos de azar, com cartas, dados e tabuleiros. Aqui, roubar é quase uma obrigação! Trapacear e detectar as trapaças dos demais chega a ser mais importante que o próprio jogo. E uma vez que a violência é vista com repugnância pelos nativos, também é costume resolver brigas, disputas e desentendimentos através de jogos.

Características: vales e planícies entrecortados por morros e colinas.

Clima: subtropical.

Cidades de Destaque: Tharthann (capital), Midron, Nilo.

População: humanos (97%), goblins (2%), outros (1%).

Divindades Principais: Nimb, Hyninn, Marah, Tanna-Toh.

Regente: Thorngald Vorlat.

Bielefeld

O Lar da Ordem da Luz

Bielefeld tornou-se conhecida no Reinado por abrigar a cidade de Norm, que serve de sede para os Cavaleiros da Ordem da Luz, uma das organizações benignas mais notórias em Arton.

Mesmo assim, este grupo de servos de Khalmyr não se encontra na melhor das situações. Além das evidências de corrupção dentro dos mais altos escalões, as divergências com Portsmouth e seu regente Ferren Asloth têm se tornado cada vez mais acirradas. No último ano, dois cavaleiros que voltavam de uma missão de rotina foram atacados e mortos por uma multidão enfurecida quando passavam por Portsmouth.

O caso foi levado a Deheon, e Ferren foi sentenciado a pagar uma indenização à Ordem e punir os culpados. Em carta enviada diretamente ao Rei Thormy, Ferren afirmava que "o povo de Portsmouth agiu em legítima defesa aos abusos provocados pela atitude inconseqüente dos dois cavaleiros", que teriam atacado o povo do vilarejo sem motivo aparente. A atitude revoltou os membros da Ordem, que estudam algum meio de represália ao reino vizinho.

Igor Janz, o regente de Bielefeld, tem tentado contornar a situação, pouco interessado em uma guerra de grandes proporções com Portsmouth. Mesmo com todos estes problemas, o status dos cavaleiros em Bielefeld é alto. Costuma-se dizer que uma família de nobre que não possui o membro entre os cavaleiros não é realmente nobre. Rendendo-se a pressões de famílias tradicionais, a Ordem tem aceitado cada vez mais membros da nobreza, independente de suas reais qualificações. Não surpreendentemente, este fato pode levar à ruína a outrora orgulhosa Ordem dos Cavaleiros da Luz.

As intrigas e tramas envolvendo a Ordem da Luz praticamente ofuscam todos os outros aspectos de Bielefeld. Contudo, como quase todas as outras nações de Deheon, esta é uma terra onde aventureiros encontram muitas oportunidades de trabalho, risco e heroísmo.

Bielefeld

Características: planícies entrecortadas por colinas e florestas.

Clima: temperado, subtropical ao sul.

Cidades de Destaque: Roschfallen (capital), Portfeld, Highter, Norm.

População: humanos (94%), anões (3%), goblins (1%), halflings (1%), outros (1%).

Divindades Principais: Khalmyr, Lena, Tanna-Toh.

Regente: Igor Janz.

Callistia

O Reino sob Ataque

Este é um reino pacato e humilde, com economia baseada na pesca no Rio dos Deuses e no Rio Vermelho — este último nascendo em Nova Ghondriann e desaguando no Rio dos Deuses. É assim chamado devido a certos depósitos minerais em seu leito, que tornam as águas avermelhadas na maioria do trajeto. Além da pesca, Callistia tem algumas fazendas pecuárias e agrícolas, além de pastos para a criação de cavalos e trobos. Um reino sem nada de especial. Muita gente até confundia Callistia com uma parte de Namalkah.

O povo de Callistia é humilde e simplório. Comandado por famílias nobres muito mais preocupadas com estilo e moda, e menos com as necessidades da população. De fato, parecia um lugar tão desprovido de atrativos que cidadãos de outros reinos costumavam dizer que "nem mesmo os monstros se interessam em passar por lá" — uma vez que aparições de monstros, criaturas mágicas e mesmo goblinóides sempre foram raras.

Porém, a tranqüilidade é coisa do passado.

Um fato recente anda dificultando a vida dos nativos. As vilas e cidades ribeiras de Callistia têm sofrido constantes ataques de criaturas aquáticas vindas de ambos os rios. São seres humanóides até então desconhecidos — nem sequer lendas a seu respeito existiam. Os monstros lembram uma combinação maligna de homem, lagarto, sapo e peixe. A aparência de cada criatura pode variar muito, levando os estudiosos a acreditar que podem ser várias raças. São capazes de andar sobre duas pernas e usar instrumentos com as mãos, o que mostra certa inteligência. As criaturas receberam o nome de lursh-lyins — nome que um elfo teria gritado pouco antes de morrer durante um dos ataques. Em idioma élfico, parece ser algo como "tiranos das águas".

Ninguém sabe ao certo o objetivo das criaturas, ou se realmente existe alguma estratégia neles. Os ataques não seguem nenhum padrão que se possa identificar — exceto pelo fato de que sempre ocorrem ao anoitecer. Vilas pequenas e cidades maiores são atacadas da mesma forma. As criaturas fluviais matam todos que encontram, destroem construções, plantações e criações, e roubam os peixes pescados naquele dia.

Não faltam teorias e boatos sobre a origem dos lursh-lyins. Alguns dizem que eles são proles de um enorme monstro fluvial jamais visto. Outros apontam que a área de Tormenta surgida recentemente rio acima, na direção de Trebuck, teve alguma influência maligna na vida aquática local. E um velho clérigo de Nerelim, considerado louco pela população, afirma que os monstros são uma punição da deusa por um crime cometido pelo regente — um crime que ele teria sido proibido de revelar.

Características: planícies entrecortadas por muitos rios menores.

Clima: Subtropical a temperado.

Cidades de Destaque: Fross (capital), Ankhorandir, Tyros, Zuri e Darian.

População: humanos (95); outros (5%).

Divindades Principais: Nerelim (deusa das águas doces), Grande Oceano, Allihanna, Khalmyr, Nimb, Lena.

Regente: Planthor Drako.

Collen

O Reino dos Olhos Exóticos

Collen é um reino misterioso. Um dos menores do Reinado, maior apenas que a pequena ilha de Hershey. No entanto, possui muitas qualidade estranhas e poucas explicações conhecidas.

A principal — e mais famosa — característica estranha é que todos os collenianos têm olhos de cores diferentes: um sempre terá uma cor mais comum como castanho ou negro enquanto o outro é azul, verde ou castanho-claro. Tonalidades exóticas como as que aparecem nos olhos élficos (vermelho, ouro, prata, rosa, lilás...) também são comuns, mas sempre diferentes para cada olho. Eles também podem, às vezes, ter um dos olhos semelhante ao de um animal, como gatos, cobras, águias...

Todos os nativos de Collen têm uma visão excelente. Embora isso seja incomum, também pode ocorrer que um dos olhos da pessoa tenha algum poder mágico ligado à visão. Em casos ainda mais raros, cada olho terá um poder diferente. É comum que essas pessoas privilegiadas acabem se tornando aventureiros.

Muito já se especulou sobre esse fato e existem várias lendas e histórias que tentam explicá-los. Clérigos afirmam que essa marca foi deixada pelos deuses no povo de Collen para que eles jamais esqueçam de suas heranças. Outros, mais alarmistas, acham que é tudo fruto de uma maldição. Houve época, inclusive, em que os colleenianos não eram bem aceitos em outros reinos, vistos com muita desconfiança.

O povo de Collen ainda guarda muito do modo de vida simples dos antigos bárbaros locais. Embora exista uma nobreza vivendo em cidadelas, a maior parte do povo não pratica agricultura ou pecuária, nem erguem grandes metrópoles. Vivem da caça e pesca, e moram em pequenas vilas florestais ou cidades costeiras. É muito comum que os aventureiros deste povo se tornem xamãs, druidas ou rangers.

Existe uma tradição local que pode ser problemática para

estrangeiros: em Collen, pessoas cegas — seja por nascimento, doença ou acidente — são consideradas amaldiçoadas, privadas pelos deuses do direito de viver. Assim, matar uma pessoa cega é considerado entre eles um ato de piedade. Quando um nativo de Collen fica cego, é normal que ele tire a própria vida...

Durante muito tempo também especulou-se que os olhos dos cidadãos de Collen teriam propriedades mágicas, sendo cobiçados como ingredientes para poções. A veracidade desse fato jamais foi provada. A respeito disso os nativos têm um ditado: "com um mago por perto, mantenha OS DOIS olhos bem abertos..."

Características: totalmente florestal.

Clima: subtropical.

Cidades de Destaque: Horeen (capital), Kriegerr, Var Raan, Lardder.

População: humanos (90%), goblins (1%), halflings (6%), outros (3%).

Divindades Principais: Allihanna, Grande Oceano, Khalmyr, Tanna-Toh, Azgher, Marah, Sszzaas.

Regente: Lord Godfrey Hogarth.

Doherimm

A "Montanha de Ferro"

Anões. Pequenos, mas fortes e corajosos. As cavernas são seu lar, o ferro e aço são seus amigos, a cerveja é sua alegria. Uma das raças não-humanas mais numerosas neste mundo — ou talvez a mais numerosa, uma vez que não se conhece o número exato deles.

O reino subterrâneo dos anões talvez seja um dos maiores enigmas na história de Arton. Um ditado diz: "O reino dos anões é como a Flauta de Crand: uns duvidam que exista, outros acreditam, mas ninguém sabe onde está."

Poucos sabem, mas o continente artoniano situa-se sobre todo um universo subterrâneo: camadas e camadas de reinos cavernosos, um mais exótico ou perigoso que o outro. O reino dos anões ocupa apenas o primeiro nível de cavernas (se bem que esse "apenas" corresponde a vários quilômetros de profundidade). Mais abaixo existem outras cavernas-mundos, algumas abrigando reinos e impérios de criaturas cuja existência os humanos nem suspeitam. Dizem, inclusive, que algumas divindades maiores de Arton viveriam nas cavernas mais profundas — como Tenebra, Megalokk e Sszzaas.

Todos os anões mantém em segredo a localização de seu reino. Nenhum tipo de magia ou persuasão é capaz de fazer um anão revelar a localização de sua pátria. Isso acontece por vário motivos: desde auto-preservação até o fato da raça ser responsável por guardar Rhumnam, a espada de Khalmyr.

O Reino Anão é o maior de todos o reinos de Arton. Vai dos limites da região de florestas que cerca Triunphus ao leste até perto do Rio dos Deuses na altura de Malpetrim e das Montanhas Uivantes a oeste. Ao sul, Doherimm atinge as as proximidades do Istmo de Hangpharstyth; e ao norte, devido a recentes expansões, já atinge as imediações de Namalkah. Durante muito tempo correu o boato de que os anões estavam ampliando seu reino, mas o fato nunca foi confirmado. Acredita-se que essa operação só tenha sido realizada graças ao incidente recente em que o ladrão e assassino conhecido como Camaleão roubou Rhumnam durante a visita de uma comitiva de Deheon.

Embora o artefato tenha sido recuperado, não há dúvidas que as relações entre humanos e anões se tornaram um pouco mais tensas. Com parte do reino logo abaixo de Deheon, não é difícil especular que os pequeninos tenha uma passagem para Valkaria pronta para ser aberta caso os humanos resolvam entrar em conflito armado.

Apesar de seu tamanho, chegar a Doherimm é praticamente impossível para qualquer não-anão. Além de exigir longas jornadas subterrâneas — que não são problema para membros da raça —, todas as passagens são especialmente projetadas para serem encontradas apenas através dos sentidos e raciocínio dos anões. O caminho está repleto de armadilhas e mecanismos de proteção que podem ser facilmente percebidos e evitados por anões, mas levariam à morte outros invasores. Algum tipo de distorção dimensional impede o uso de magia ou poderes de teleporte para alcançar ou mesmo localizar o lugar. E para completar, os túneis são habitados por uma variedade de criaturas e monstros que não molestam (muito) os anões, mas são muito perigosos para as demais raças. Existe, por exemplo, uma espécie de aranha minúscula (conhecida como beijo-de-Tenebra) cuja picada é mortal para qualquer um — exceto anões, que são imunes ao veneno.

Doherimm tem duas passagens principais para a superfície: uma fica nas Montanhas Uivantes, pouco além do Rio dos Deuses; a outra está no extremo leste, nas proximidades de Triunphus. É dito que existe uma terceira passagem, utilizada somente pelos membros da realeza em momentos de necessidade, com acesso a uma saída muito próxima de Valkaria. Por motivos óbvios a veracidade ou não deste fato é guardada em segredo.

A entrada oeste de Doherimm (aquela localizada nas Uivantes) fica sob uma montanha congelada inteiramente feita de ferro; trata-se da lendária Montanha de Ferro, que muitos confundem com o próprio reino dos anões.

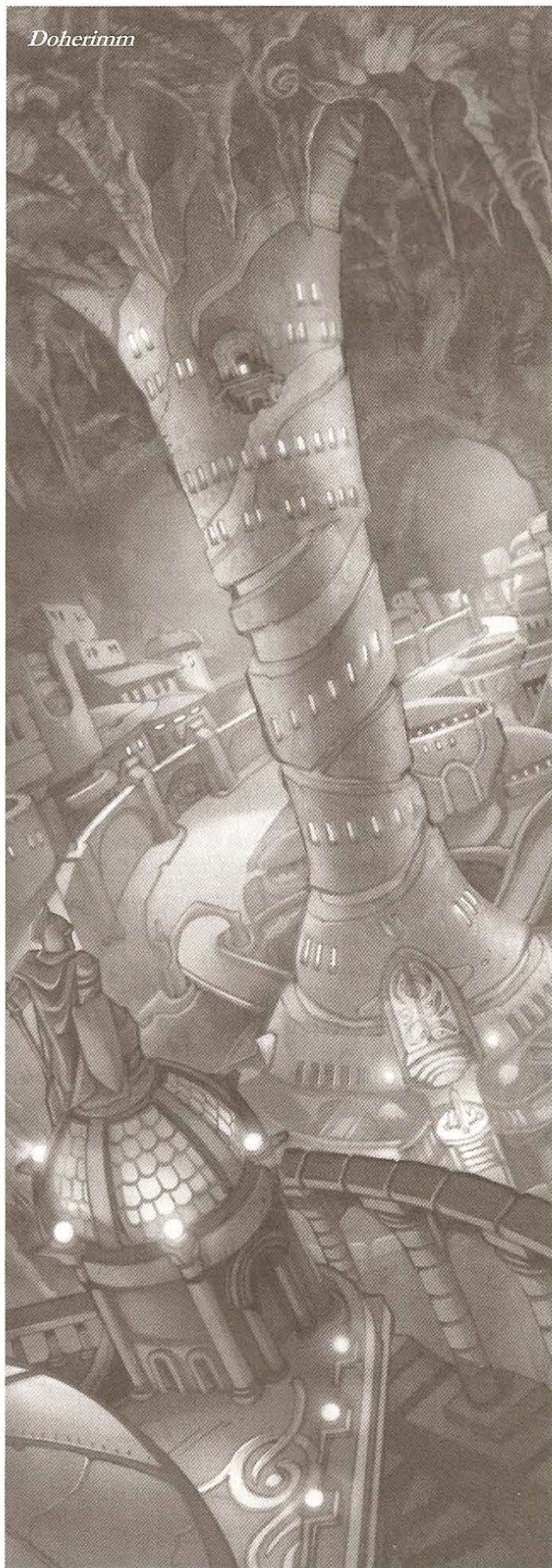
Características: cavernas entrecortadas por selvas de fungos, rios e cachoeiras subterrâneas.

Clima: temperatura variada entre amena, quente e muito quente.

Cidades de Destaque: Doher (capital), Zuralhim, Dukaz, Thanzar, Khalandir, Thoranthur.

População: anões (100%).

Divindades Principais: Khalmyr, Tenebra.

Regente: Thogar Hammerhead I.

Fortuna

O Reino da Boa Sorte

Superstições são fortes em qualquer cultura medieval, mas em nenhum outro lugar de Arton elas têm tanta força quanto em Fortuna.

Pessoas de fora do reino costumam brincar dizendo que tudo começou por causa de uma peça pregada por um antigo clérigo de Hyninn, embora isso não seja verdade. O fato é que, em Fortuna, a superstição e as crendices populares fazem parte do dia-a-dia. Ninguém entra em casa sem cruzar o punho direito fechado à frente do peito para barrar os maus espíritos. Nenhum cavaleiro monta cavalos negros, pois fazê-lo é sinal de mau agouro. Quando uma coruja pia doze vezes em uma noite sem lua, é certo que um membro da família irá falecer. E uma incontável variedade de outros mitos.

Embora tudo isso possa parecer tolice para o restante dos povos do Reinado, os habitantes de Fortuna levam estes costumes muito a sério. Isso coloca os visitantes em situação constrangedora, caso não conheçam bem os complicados rituais de boa sorte em Fortuna: coisas simples como pegar uma moeda com a mão esquerda podem ser sinais de terrível mau agouro, impedindo você de ser bem aceito em uma taverna ou estalagem.

Para complicar mais as coisas, em Fortuna alguns atos (ou a falta deles na ocasião certa) REALMENTE trazem sorte ou azar. Mas não há forma de saber quais. Então, por via das dúvidas, os habitantes locais simplesmente acreditam em todas as lendas, rituais e simpatias que conhecem.

Certos comerciantes viram potencial financeiro no costume e investiram pesado no mercado de amuletos e outros objetos para trazer boa sorte. Dizem, inclusive, que alguns chegam realmente a funcionar. Não à toa Nimb é um dos deuses mais cultuados no reino.

Características: floresta entrecortada por planícies e colinas.

Clima: frio ao norte, temperado ao sul.

Cidades de Destaque: Nimbarann (capital), Luvian, Karitania.

População: humanos (90%), goblins (2%), halflings (3%), outros (5%).

Divindades Principais: Nimb, Khalmyr.

Regente: Hosur Allim.

Hershey

O Reino da Guloseima

A posição de menor e mais isolada nação do Reinado sempre foi uma das maiores dificuldades para o desenvolvimento de Hershey. Mas não por muito tempo.

Aproveitando-se de frutas peculiares que cresciam na re-

gião e um bom gado leiteiro, o fazendeiro local Cohared Frostand inventou o gorad, um tipo de guloseima em barras semelhante ao chocolate. Não demorou até a notícia se espalhar, e os pedidos chegarem de todo o Reinado — especialmente por membros da nobreza.

Incapaz de satisfazer à demanda, Cohared entrou em contato com o regente Jedmah Roddenphord com uma idéia brilhante. A receita secreta seria ensinada a mais outros grandes fazendeiros conhecidos — exceto um ingrediente especial, que seria substituído ao gosto de cada um. Com isso nasceram novas variedades, cada uma com sua preferência entre os povos do Reinado.

O gorad é hoje a principal fonte de renda de Hershey. Por decreto do Conselho, sua receita é patrimônio do reino — e sua divulgação para estrangeiros um crime grave, punido com prisão perpétua. O mago real de Hershey é especializado em apagar esse conhecimento da memória de qualquer estrangeiro. Sabe-se apenas que a fabricação do gorad envolve frutas, leite e gelo, sendo este último especialmente difícil de conseguir (e manter).

Contudo, por ser também um alimento altamente energético, o gorad é muito apreciado entre os esquimós das Montanhas Uivantes. Eles pagam pelo gorad com grandes carregamentos de gelo, ou com os serviços de magos e xamãs capazes de lançar magias congelantes.

Hoje é possível encontrar muitas variações de gorad graças à utilização de diferentes ingredientes na receita. Assim, por exemplo, enquanto o doce produzido em Hockly é mais açucarado, aquele de Ashven tem uma consistência mais cremosa e leve acidez. Certas variedades de gorad atingem altíssimos preços nos mercados do Reinado. Mesmo assim a quantidade de pedidos ainda é grande.

Características: planície entrecortada por florestas e colinas.

Clima: temperado.

Cidades de Destaque: Hockly (capital), Swonn, Ashven, Arvhoy.

População: humanos (95%), halflings (3%), minotauros (1%), outros (1%).

Divindades Principais: Khalmyr, Allihanna, Lena.

Regente: Jedmah Roddenphord.

Hongari

O Reino dos Halflings

Região quase totalmente habitada por halflings, Hongari é o terceiro maior reino não humano do Reinado (os primeiros são Tapista e Doherimm).

Povo pacato, os "pequeninos" praticamente não se envolvem em intrigas e maquinações com os outros reinos. Mesmo sua participação nas politicagens do Reinado é quase inexistente: Tildo Didowicz, considerado o atual regente, não é mais que um mero representante da região. Seu poder de influência está longe de atingir cada vila de Hongari, e ele não se importa muito com isso.

As maiores preocupações dos halflings hoje em dia dizem respeito às abusivas taxas impostas a seus comerciantes por Ferren Asloth, regente de Portsmouth. Estas medidas têm dificultado cada vez mais a exportação do fumo cultivado nas Colinas com o restante do Reinado. Severus, sumo-sacerdote de Hyninn e chefe de uma grande guilda criminosa em Triunphus, também tem interesses no comércio de ervas e fumos — e tem fechado o cerco sobre os comerciantes halflings cada vez mais. O ataque da Tormenta previsto pela clériga Yanna Gaugins ainda não se concretizou, e o povo das Colinas considera a possibilidade cada vez mais remota. Yanna, entretanto, acha essa atitude pouco saudável e crê que todo cuidado é pouco.

A famosa Triunphus, cidade atingida pela benção-maldição de Thyatis, o deus da ressurreição e da profecia, é a única grande concentração humana no reino. Existem, contudo, vários vilarejos humanos menores.

Características: península florestal também conhecida como Lança de Hyninn, entrecortada por colinas e planícies; ligeira atividade vulcânica no extremo oeste.

Clima: temperado.

Cidades de Destaque: Colinas dos Bons Halflings (capital), Triunphus, Talinthar, Vollendann, Vila Nessie.

População: halflings (76%), humanos (17%), sprites (3%), brownies (2%), elfos e outros (2%).

Divindades Principais: Lena, Marah, Thyatis, Allihanna.

Regente: Tildo Didowicz, Prefeito das Colinas.

Khubar

O Reino-Arquipélago

Diferente das outras partes do Reinado, o reino-arquipélago de Khubar tem uma cultura exótica, que seguiu caminhos diversos dos povos do continente.

As casas de Khubar são rústicas, simples cabanas de palha, bambu, folhas e troncos de palmeira. O clima é quente e com chuvas fortes. O animal de montaria mais comum é o tumarkhân, um enorme e dócil lagarto herbívoro, domesticado ainda no início da civilização no arquipélago.

O povo, de pele moreno-acinzentada, tem o costume de tatuar metade do corpo com padrões fluidos e variados. Isso acontece quando o khubariano ainda é criança. Dizem que esses desenhos servem para representar a dualidade do ser humano, que nasce com potencial para o bem e para o mal. É costume em Khubar usar pouca roupa — apenas tangas —, para exibir suas tatuagens com clareza e sinceridade.

Mas que não se enganem os desavisados. Apesar da aparência e modo de vida simples, os khubarianos estão longe do

barbarismo. Seus guerreiros são bem treinados e organizados, assim como seus sábios são grandes filósofos, magos e monges, preocupados com o equilíbrio entre a mente e o corpo.

Os khubarianos preservam um livro sagrado chamado Shahirik-Lokhût — que relata em sua própria língua o Rukhahûr, a história da criação do mundo e o papel dos deuses. Quando a ilha foi admitida como parte do Reinado, uma transcrição do livro sagrado foi oferecida ao Rei Thormy como prova de confiança. Ela está atualmente no Palácio de Valkaria, onde é estudada pelo mago real.

A economia é baseada na pesca, coleta de frutas nativas e caça de pequenos répteis. Alguns pratos exóticos das ilhas alcançaram fama em todo o Reinado — especialmente o khibantor, prato preparado com o canceronte, um caranguejo-gigante muito comum nas praias locais. Nativos de Khubar podem ser muito bem-sucedidos como cozinheiros em outros reinos.

Características: arquipélago vulcânico próximo à costa sul de Arton.

Clima: tropical.

Cidades de Destaque: Havanah (capital), Vila Alkeran, Cidadela do Mal.

População: humanos (89%), halflings (7%), outros (4%).

Divindades Principais: Grande Oceano, Allihanna, Megalokk, Lena, Nimb.

Regente: Khulai-Hûk.

Lomatubar

O Reino da Praga

Lomatubar era um reino com todo o potencial para alcançar a notoriedade de reinos próximos, como Petrynia e Tollon. Infelizmente, os deuses tinham planos diferentes...

Nos últimos cinco anos o reino vem sendo abandonado. Boa parte de seus antigos cidadãos migrou para Deheon e outros reinos. Tudo isso se deve à Praga Coral — uma doença mágica criada pelo mago Thursten Covariel para dizimar orcs, mas que agora também afeta humanos e outras criaturas. A enfermidade vem atacando várias cidades e assustando os moradores que insistem em permanecer ali. Originalmente a Praga deveria ser uma arma devastadora para uso em guerras, mas Thursten perdeu o controle sobre ela. Seu paradeiro atual é desconhecido.

São tantos os rumores sobre os efeitos da doença que nenhum deles pode ser considerado verdadeiro. Os mais comuns falam de febre e dores nas juntas como primeiros sintomas. No intervalo de dois meses os membros se atrofiam e a vítima perde a capacidade de locomoção. No terceiro mês a Praga atinge os órgãos internos, o que resulta invariavelmente na morte do enfermo. A cura através de magia é particularmente ineficaz, mas é dito que os médicos de Salistick têm alcançado um bom índice de curas nos casos em que a doença foi

diagnosticada em seus primeiros estágios. Existem ainda boatos de que os poucos sobreviventes da doença acabaram desenvolvendo poderes estranhos, tornando-se feiticeiros, mas nenhum deles voltou a ser visto.

Além do êxodo dos moradores de Lomatubar, a Praga dificulta a situação de viajantes que precisam atravessar o reino — trajeto obrigatório entre o extremo oeste e o centro do Reinado. Uma vez que não se conhece a forma de transmissão da Praga, todos temem que possa contaminar a água, alimentos ou mesmo o ar. Por outro lado, também não há notícias de que a Praga tenha aparecido em qualquer outro ponto do Reinado, mesmo os vizinhos Tollon, Collen e Fortuna. A cura da doença é um dos principais objetivos do regente Kholtak Sedmoor.

Características: floresta entrecortada por planícies e colinas.

Clima: frio ao norte, temperado ao sul.

Cidades de Destaque: Barud (capital), Ralandar, Sordh, Kurikondir.

População: humanos (99%), outros (1%) (não incluindo orcs)

Divindades Principais: Khalmyr, Lena, Allihanna, Marah.

Regente: Kholtak Sedmoor.

Montanhas Uivantes

O Reino Gelado

As Montanhas Uivantes permanecem geladas durante o ano todo, indiferentes às quatro estações. A temperatura cai vários graus abaixo de zero, a água congela a céu aberto e o vento cortante pode matar uma pessoa desprotegida em questão de minutos.

Durante os piores dias, personagens que não tenham algum tipo de proteção contra o frio perdem 1 Ponto de Vida por hora, que não pode ser recuperado com descanso ou curas mágicas.

Por muito tempo os estudiosos de Arton tentaram achar explicações para esse fenômeno, tecendo as mais variadas teorias. Uma delas diz que as montanhas são mantidas nessa temperatura por um gigantesco demônio de gelo adormecido, que está se preparando para despertar e invadir todas as vilas e aldeias da região. Outras histórias envolvem complicadas explicações sobre correntes de ar, frentes frias, constituição geológica das montanhas, etc (essa última não reúne muitos adeptos). Temos ainda a teoria de que as Uivantes teriam sido alvo de uma magia mal-realizada, ou então foram congeladas pelos deuses para aprisionar uma criatura maléfica no gelo. A verdade, contudo, tem ligação com outra lenda de Arton — os dragões-reis.

Existem neste mundo seis tipos de dragões elementais, cada um ligado a um dos Caminhos Elementais da Magia: vermelhos (Fogo), marinhos (Água), verdes (Terra), azuis (Ar), negros (Trevas) e brancos (Luz). Estes últimos, os dragões

As Montanhas Uivantes

brancos, são também conhecidos como os dragões do gelo. Para cada um dos seis tipos existe um lendário dragão-rei, o mais poderoso representante daquela espécie. Não apenas dragões, eles são também verdadeiros deuses; possuem até clérigos e devotos para adorá-los.

Entre os dragões brancos, o dragão-rei é na verdade uma rainha, chamada Beluhga. Há milhares de anos, por violar um antigo pacto entre os humanos e os monstros, ela foi condenada por Khalmyr — o Deus da Justiça — a permanecer para sempre em uma certa cordilheira de montanhas. Tamanho era o poder de Beluhga que sua presença prolongada afetou o clima local, fazendo cair a temperatura e resultando nas Montanhas Uivantes que conhecemos hoje.

Beluhga é adorada como deusa por bárbaros e esquimós que suportam o terrível clima nas Uivantes. Como recompensa por sua devoção, ela concede poder mágico aos clérigos e xamãs locais para ajudar seus povos na luta pela sobrevivência.

Não apenas humanos vivem nas Uivantes: o longo tempo em que Beluhga esteve ali permitiu às criaturas nativas se adaptar ao novo ambiente. Hoje o lugar é habitado por animais e monstros que não poderiam mais viver em nenhum outro lugar de Arton: leopardos-das-neves, ursos-brancos, cavalos-glaciais... uma grande variedade de criaturas, todas bem adaptadas ao frio.

Embora faça parte do território do Reinado, as Uivantes não têm um conselho ou governo próprio. A vida nestas montanhas geladas é tão difícil que os imigrantes de Lamnor nunca se estabeleceram ali, deixando o lugar para os bárbaros e esquimós nativos — e estes têm pouco em comum com os demais habitantes do Reinado. A única real autoridade nas Uivantes é Beluhga, que raríssimas vezes sequer dirigiu palavra ao Rei Thormy.

Características: terreno montanhoso com vales e lagos.

Clima: glacial.

Cidades de Destaque: Giluk, Cidadela de Khalmyr, Terra dos Pequenos, Tundorak.

População: humanos (92%), anões (4%), halflings (2%), minotauros (1%), outros (1%).

Divindades Principais: Beluhga, Allihanna, Lena, Khalmyr e Ragnar (adorado pelos bugbears do gelo).

Regente: Beluhga, Rainha dos Dragões Brancos.

Namalkah

O Reino dos Cavalos

Em nenhum outro ponto do Reinado existe intimidade maior entre o homem e o cavalo. Namalkah é conhecido em todo o Reinado pela qualidade de suas montarias — animais de guerra invejáveis, os cavalos deste reino são sem dúvida os mais fortes, rápidos e saudáveis de Arton.

O cavalo é um animal sagrado em Namalkah. Sua vida é considerada tão valiosa quanto a de um ser humano — e a lei reserva as mesmas penas para maus tratos e assassinatos. Toda a cultura local é eqüestre, baseada em cavalos e cavaleiros. Namalkah é um dos poucos países do Reinado (além das Uivantes e Sckarshantallas) que têm como divindade principal um deus menor: Hippion, o Deus dos Cavalos, Cavaleiros e Amazonas. Os clérigos acreditam que Hippion escolheu este reino para abrigar suas mais divinas criações. Já os historiadores acham que a superioridade dos eqüinos locais se deve à criação e cruzamentos cuidadosos entre as raças vindas de Lamnor e as raças nativas.

O talento dos cavaleiros e amazonas namalkahnianos também é notório. Cada criança ganha sua primeira montaria aos seis anos de idade e jamais deixa de praticar. Aqueles que não ingressam na Cavalaria Real acabam se tornando competidores nos torneios eqüestres da região ou exterior, como em Malpetrim e Valkaria.

Alguns criadores se especializam na tarefa de exportar seus cavalos para outras partes do Reinado por preços bem altos. Membros da nobreza em muitos reinos costumam se interessar pelos cavalos namalkahnianos. É dito também que os oficiais de patente mais alta dentro da organização dos Cavaleiros da Ordem da Luz, em Bielefeld, também vêm usando este tipo de montaria.

Uma lenda local diz que, no mesmo momento em que nasce um futuro rei de Namalkah, nasce também um cavalo-rei — uma montaria extraordinária, que irá acompanhar o futuro monarca por toda a vida. Um cavalo-rei só morre quando o rei de Namalkah perece. É dito também que um cavaleiro namalkahniano morto em batalha vai retornar, em sua próxima encarnação, como um dos cavalos do reino. Embora para os outros povos um fato como esse possa parecer humilhante, para os guerreiros de Namalkah não há honra maior. Talvez por conta disso, toda criança quando faz seis anos recebe um cavalo de presente, tendo a responsabilidade de cuidar dele como um adulto cuidaria de um filho.

Essa ligação com cavalos pode transmitir a impressão falsa de que nativos destes reino são rústicos, como rangers ou bárbaros. De fato, os namalkahnianos descendem de tribos bárbaras e têm uma forte ligação com a natureza, mas são também pessoas sofisticadas. O reino apresenta numerosas grandes cidades, com castelos e palácios habitados por cavaleiros elegantes em armaduras luxuosas e brilhantes.

Características: planícies, campos e pradarias entrecortadas por colinas e florestas.

Clima: subtropical

Cidades de Destaque: Palthar (capital), Yron, Mínua, Suth-Eleghar.

População: humanos (90%), halflings (5%), elfos (1%), outros (4%).

Divindades Principais: Hippion (deus menor dos cavaleiros e amazonas), Khalmyr, Allihanna.

Regente: Borandir Silloherom.

Nova Ghondriann

O "Novo Lar"

Embora carregue o nome da antiga nação que teria começado a antiga Grande Batalha, não há descendentes de Corullan VI na corte de Nova Ghondriann. Muito pelo contrário. O reino foi fundado por antigos servos e camponeses de Ghondriann, interessados em reerguer o nome da nação que tinham como pátria. Embora Wyrd Thorngrid não tenha mostrado nem um terço da ambição e intolerância de Corullan VI, há uma desconfiança generalizada a esse respeito dentro do Reinado e o medo de que, cedo ou tarde, Nova Ghondriann acabe seguindo os passos de sua antecessora.

As medidas para facilitar a migração de fazendeiros de Trebuck — fugitivos da Tormenta vizinha em seu reino — para Nova Ghondriann foram vistas como uma das primeiras providências nesse sentido. Cauteloso, Wyrd afirma que a medida teve por intenção nada mais do que "ajudar o valoroso povo de Trebuck, estendendo a mão numa hora de necessidade". Se há ironia ou sinceridade no discurso de regente, ninguém sabe dizer. O fato é que aqueles que optaram pela migração têm encontrado condições bem mais propícias nas novas terras. Aparentemente para apagar a má impressão deixada por sua suposta boa ação, Wyrd enviou uma boa quantidade tropas para se juntar ao Exército do Reinado que se fixou em Trebuck.

Essas medidas parecem ter como objetivo ganhar as graças do Reinado, em uma tentativa de apagar a imagem negativa que os outros reinos possuem de Nova Ghondriann. Há quem diga que, por algum motivo desconhecido, os nativos desse reino são estéreis — e os refugiados de Trebuck serviriam para aumentar a população. Outros comentam que existe uma razão secreta para a redução na população do reino, uma razão escondida pelo regente e o Conselho.

A única certeza é que, mesmo com o fluxo de refugiados de Trebuck, a população de Nova Ghondriann parece estar diminuindo...

Características: florestas a oeste, planícies a leste e sul.

Clima: temperado.

Cidades de Destaque: Yukadar (capital), Crisandir, Norba, Marord.

População: humanos (92%), halflings (3%), outros (5%).

Divindades Principais: Khalmyr, Lena.

Regente: Wyr Thorngrid.

Petrynia

O Reino das Histórias Fantásticas

Localizado no oeste de Arton, Petrynia é um reino composto por muitas cidades de pequeno porte. Antes pacato e tranqüilo, o reino tornou-se famoso graças à sua notória cidade Malpetrim, que serviu de palco para aventuras épicas como a busca pelo Disco dos Três e o plano frustrado de Mestre Arsenal.

A fama da cidade ocasionou um fenômeno curioso dentro de Petrynia. Invejando o status alcançado por Malpetrim, os prefeitos das cidades vizinhas cobiçavam os benefícios financeiros que o fluxo de aventureiros poderia trazer. Como resultado, Petrynia passou a ser o cenário de incontáveis histórias e aventuras supostamente verídicas. Assim, é comum ouvir, por exemplo, que "nas proximidades de Altrim existe, sob a Árvore Forquilha, o Enorme Novilho Dourado de Allihanna", enquanto em Trandia é notória a existência da "Secreta Caverna Sem Fim do Yagaleth".

Uma das lendas mais difundidas de Petrynia fala de Cyrandur Wallas, um suposto (e convenientemente desaparecido) herói local e principal fundador do reino Em Petrynia, Cyrandur chega a ser mais conhecido que muitas divindades do Panteão!

Nenhuma das lendas define seu destino final. Uns dizem que Cyrandur se aposentou e morou o resto da vida anônimo em uma vila de pescadores. Outros, que o grande herói morreu numa batalha épica contra seu mais ferrenho inimigo, o Feiticeiro Negro, que tentava transformar em mortos-vivos toda a cidade de Curanmir. Cada cidadão tem uma teoria diferente a seu respeito.

Verdadeira ou não, a imagem de Cyrandur é tão importante que estátuas suas adornam as praças de várias cidades. Praticamente toda vila de Petrynia foi palco de algum de seus grandes feitos, e cada estalagem tem um quarto onde Cyrandur teria passado a noite...

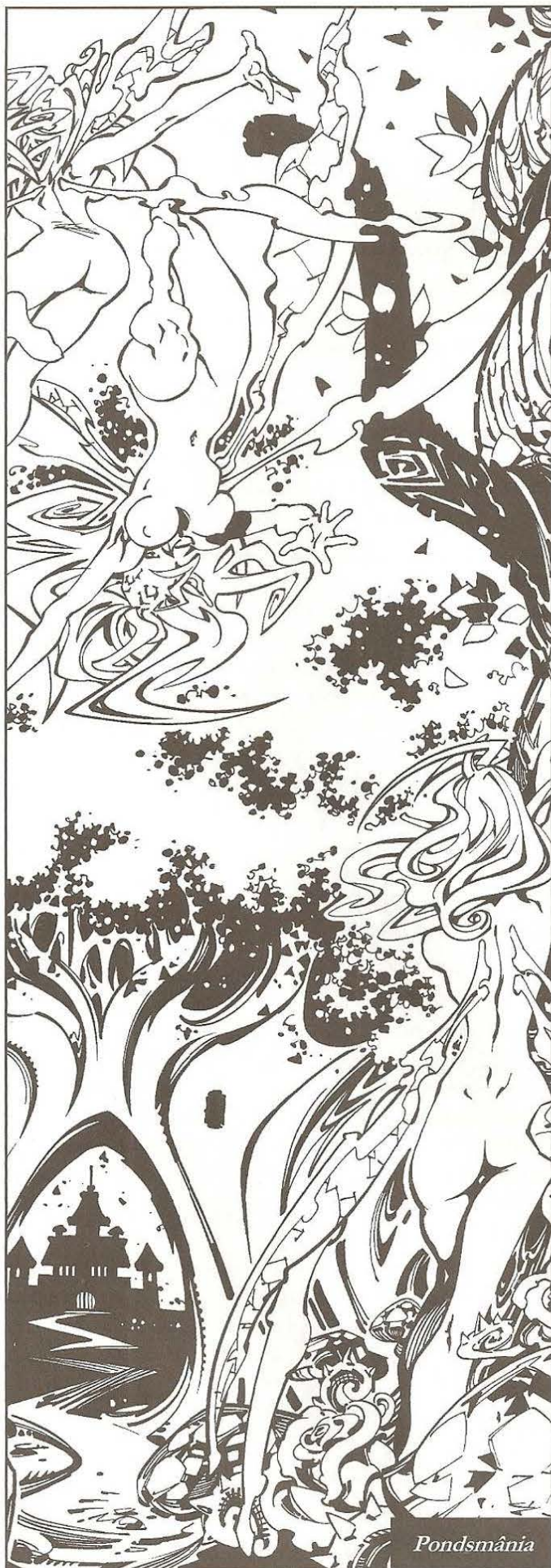
A quantidade de histórias fantásticas em Petrynia é tão grande que fica difícil separar o mito da realidade. Graças a essa mania local de inventar ou exagerar lendas, os habitantes de Petrynia são considerados grandes "contadores de histórias" (ou simplesmente mentirosos). É costume entre os bardos de Arton começar ou terminar uma história ou canção com a frase "aconteceu em Petrynia", como forma bem humorada de dizer que não é uma história verdadeira. Dificilmente alguém leva a sério algum relato fantástico vindo de um petryniense — o que pode, às vezes, causar problemas para ambas as partes.

Por outro lado, Petrynia tem uma das maiores populações de aventureiros em todo o Reinado. Aqui eles atingem a proporção de dois ou três para cada dez pessoas comuns (o normal é que seja 1 em 10). A verdade é que, com histórias ou não, Petrynia oferece uma fantástica variedade de desafios. Seus bosques e florestas escondem ruínas misteriosas, fenômenos estranhos e monstros de muitos tipos.

Características: floresta entrecortada por planícies e colinas.

Clima: frio ao norte, temperado ao sul.

Cidades de Destaque: Altrim (capital), Malpetrim, Fauchard, Trandia, Curanmir, Kamalla.

População: humanos (85%), goblins (4%), halflings (4%), minotauros (2%), sprites (2%), outros (3%).

Pondsmânia

Divindades Principais: Khalmyr, Wynna, Allihanna, Grande Oceano, Tibar (deus menor da lábia e do comércio).

Regente: Godin Idelphatt.

Pondsmânia

O Reino das Fadas

Este é um reino pequeno e atípico. Habitado quase que unicamente por fadas e outras criaturas mágicas, Pondsmânia não tem grandes cidades. Sua população vive, em sua maioria, em pequenas vilas ou nas próprias árvores que tomam praticamente todo o reino. A própria capital, Linnanthas-Shaed, se encontra alojada dentro da gigantesca Árvore do Céu — que, dizem, foi um presente da deusa All

ihanna para a Rainha Thanthalla-Dhaedelin.

Muitas lendas cercam Pondsmânia. Entre outras histórias fantásticas, dizem que o tempo passa de modo diferente dentro das fronteiras do reino — um ano lá dentro pode ser um dia lá fora, ou vice versa. Dizem também que as fadas costumam seqüestrar crianças de outros reinos para servirem na corte da Rainha Thantalla. E dizem ainda que a cidade de Linnanthas-Shaed só pode ser encontrada e alcançada com a permissão da própria Rainha.

Verdade ou não, é certo que os vizinhos de Sambúrdia e Trebuck evitam as proximidades da Pondsmânia. Embora se envolva muito pouco nos assuntos políticos do Reinado, a Rainha costuma enviar emissários oficiais a Deheon de tempos em tempos. Este reino misterioso é fonte de inspiração para as histórias, poemas e canções dos maiores bardos de Arton — sendo a mais conhecida "A Balada do Triste Fim" de Kirath Farand.

Características: região densamente florestal na floresta de Greenaria.

Clima: subtropical.

Cidades de Destaque: Linnanthas-Shaed (Árvore do Céu, capital), Palácio-Cidadela de Hayall.

População: sprites (46%), brownies (7%), dragões-fada (3%), outros (44%).

Divindades Principais: Wynna, Allihanna, Lena.

Regente: Rainha Thanthalla-Dhaedelin.

Portsmouth

O Reino da Magia Proibida

Outrora um condado pertencente ao reino de Bielefeld, Portsmouth conquistou sua independência graças às maquinações do Conde Ferren Asloth.

Acredita-se que a medida tenha sido tomada em uma tentativa de se afastar da influência dos Cavaleiros da Luz, estabelecidos em Norm. Embora utilize o sistema de governo base-

ado na formação de um Conselho, Ferren Asloth (que ainda é tratado pelo titulo de conde, mesmo com a ascensão de Portsmouth) é o único e verdadeiro poder dentro do reino. O conselho serve apenas como fachada. A possibilidade de dissolver o grupo de conselheiros e assumir o trono sozinho já passou pela cabeça de Asloth mais de uma vez, mas foi descartada por chamar demais a atenção. Para ele, esse tipo de estratégia se encaixa bem apenas para exibicionistas, como Guss Nossin de Gorendill.

Portsmouth tem pelo menos duas particularidades se comparado a outros integrantes do Reinado. A primeira é a total proibição da prática de magia. A presença de magos é tolerada, embora muito mal vista — mas aquele que for flagrado executando magias arcanas é preso no mesmo instante e pode ser condenado à morte, dependendo da circunstância. Livros de magia ficam em poder da guarda durante a permanência do mago dentro das fronteiras. Clérigos não encontram problemas em Portsmouth — já que, de acordo com declarações do próprio Conselho, "ninguém está acima dos poderes dos deuses". O culto à deusa Wynna é tolerado, embora seja visto com desconfiança.

A outra característica é a total intolerância quanto aos Cavaleiros da Ordem da Luz, provenientes de Bielefeld. É importante notar que o povo de Portsmouth apóia as convicções de seu regente Ferren Asloth. O conde faz questão de manter vivo este espírito em constantes comunicados e pronunciamentos onde diz, por exemplo, "que a magia corrompe a alma trazendo o poder da vida e da morte às mãos de quem não tem o discernimento divino necessário para aplicá-lo com sabedoria" ou que "os Cavaleiros da Luz nada mais são do que membros corruptos de uma organização que se aproveita da crença e do culto a Khalmyr para ganho e proveito próprio" e assim por diante.

Todos estes fatos se tornam ainda mais curiosos se notarmos que Ferren é, secretamente, um mago de considerável poder. Pelo que se sabe, ninguém no Reinado conhece este fato. Os motivos de Ferren são obscuros, mas a explicação mais simples é que, sem outros magos por perto, o conde pode concentrar todos os conhecimentos arcanos em si mesmo. Por este mesmo motivo, Ferren é pouco visto e permanece boa parte de seu tempo nas bibliotecas do Castelo Erynia, em Milothiann. A política quase ditatorial do conde fez com que Porstmouth prosperasse. Além da exportação de produtos internos, boa parte da renda do reino vem dos abusivos impostos cobrados dos halflings de Hongari — que precisam atravessar o reino para levar seus carregamentos de fumo para outras partes do Reinado.

Características: floresta entrecortada por colinas e planícies.

Clima: temperado.

Cidades de Destaque: Milothiann (capital), Cambur, Ith, Adoloth.

População: humanos (97%), outros (3%).

Divindades Principais: Keenn, Tanna-Toh.

Regente: Conde Ferren Asloth.

Salistick

O Reino sem Deuses

Formado por dissidentes do grupo que fundou Deheon, Salistick é um dos reinos mais antigos do Reinado. Seu território era maior, mas suas fronteiras foram reprimidas com a expansão de reinos maiores e economicamente mais poderosos, como Namalkah e Yuden.

Em Salistick não há culto aos deuses do Panteão, nem a deus algum. Não existem clérigos aqui. Essa característica peculiar se deve a seus fundadores, antigos servos de nobres dos reinos exilados de Arton-Sul. Infelizes com a guerra e com as dificuldades encontradas na colonização do novo continente, os futuros patriarcas de Salistick começaram a crer que os deuses os haviam abandonado. Afinal, que deus permitiria a seus filhos passar por tantas adversidades, vendo velhos, mulheres e crianças morrerem nas mãos de criaturas selvagens?

Como resultado, embora a própria existência dos deuses não seja questionada, o povo de Salistick não acredita em "poderes divinos". Ninguém crê que um clérigo ou paladino seja capaz de receber poderes dos deuses. Todos concordam que os deuses têm seus próprios assuntos egoístas, e não se interessam pelos problemas dos mortais. Magia? Em Salistick acredita-se que toda e qualquer forma de magia é um simples recurso natural, que os magos sabem manipular — um pensamento também partilhado pelo grande Vectorius, um dos dois maiores magos de Arton.

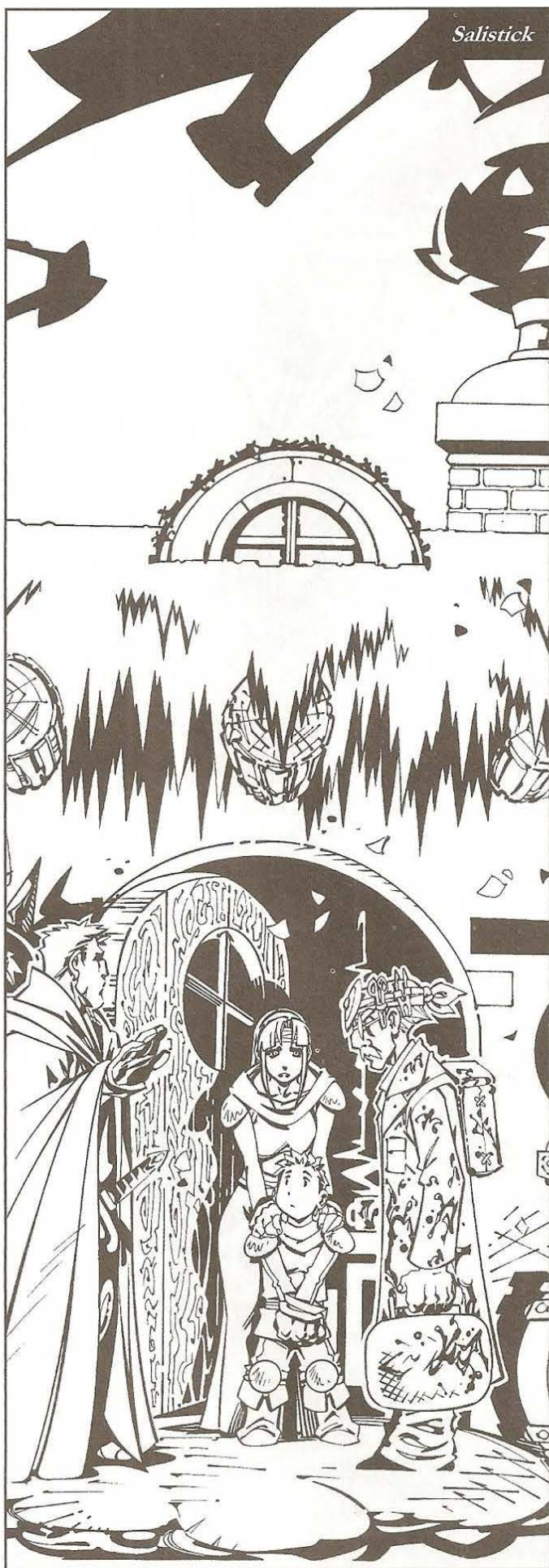
Ao contrário do que ocorre com os magos em Portsmouth, não existem leis ou restrições proibindo clérigos estrangeiros em Salistick. Eles apenas serão considerados magos confusos. "Você acha que esse seu poder vem dos deuses? Pobre tolo! Ainda iludido com essas crendices de nossos ancestrais..."

Na verdade, é bem difícil para um clérigo mostrar seu poder por aqui. Uma vez que o reino abandonou os deuses, estes também decidiram abandoná-lo. Qualquer magia ou poder divino usado em Salistick terá o mínimo efeito possível: uma magia de cura que restaura 1d6+2 PVs, por exemplo, vai curar sempre 3 PVs. E uma magia divina que exige testes de resistência por parte da vítima para evitar o efeito jamais vai funcionar (a vítima é automaticamente bem-sucedida no teste). Outras magias funcionam de forma normal.

Mas pelo menos uma coisa boa resultou desse abandono dos deuses: para compensar a falta de curas mágicas, a medicina em Salistick é mais avançada que em qualquer outro ponto do Reinado. Seus medicamentos e técnicas de cura estão muito acima da média para mundos medievais, quase equivalentes ao Século XIX na Terra. Também não existe aqui qualquer tabu contra a prática da necromancia ou criação de mortos-vivos.

Características: florestas cercadas por planícies.

Clima: temperado.

Cidades de Destaque: Yuton (capital), Ergonia, Qualist.

População: humanos (96%), goblins (1%), halflings (2%), outros (1%).

Divindades Principais: nenhuma.

Regente: Proddian Aghmen.

Sambúrdia

O Celeiro de Arton

Um dos maiores e mais ricos reinos de Arton, Sambúrdia tem a maior produção agrícola do Reinado. Enormes fazendas cultivando todo tipo de alimento se espalham por todo o reino. O extrativismo controlado também é comum, explorando vegetais nativos — principalmente frutas.

Sambúrdia é tido como um dos melhores lugares de Arton para se viver, parte pelo clima e a facilidade de plantio, e parte devido a uma campanha realizada pelo regente Isontorn. Embora a produção de alimentos seja excelente, ainda faltam pessoas para trabalhar nas plantações e em outras atividades — razão pela qual o reino dá boas vindas a todos que desejem ali se estabelecer, sem causar qualquer problema a estrangeiros.

Boa parte de Sambúrdia é coberta pelas densas florestas de Greenaria, o que dificulta uma colonização adequada. A maioria das cidades grandes fica no extremo leste, próximo às fronteiras de Nova Ghondriann. Existem vilas mais a oeste, mas não são muito numerosas.

A nobreza samburdiana é uma das mais ricas do Reinado, comparável aos nobres de Deheon e Yuden. Os impostos são considerados altos pelos padrões do resto do Reinado — mas, uma vez que a própria economia local é rica, qualquer cidadão pode viver com conforto mesmo pagando taxas elevadas.

O Conselho de Sambúrdia tem um bem-sucedido programa de empréstimo para os plantadores e criadores samburdianos, e até mesmo para estrangeiros interessados em fixar moradia por lá. Na média, o povo é mais rico e melhor provido que em outros reinos (exceto Deheon e Yuden). É claro que ainda existem reclamações, como em qualquer lugar — mas, aos ouvidos de um estrangeiro, parecem bobagens.

A grande extensão florestal do reino ainda abriga muitos perigos selvagens. Devido a isso, aventureiros dispostos a combater essas ameaças também são muito bem vindos em Sambúrdia. Existe também no reino a Espada de Allihanna — uma espécie de guarda florestal, composta por rangers, druidas e outros aventureiros habituados à vida selvagem, encarregados de caçar monstros, manter o equilíbrio das plantações e regulamentar as extrações nas vilas pequenas. As florestas também atraem uma quantidade razoável de elfos — mas, até onde se sabe, nenhuma comunidade élfica chegou a ser formada ali.

Como seria de se esperar, Allihanna é a deusa mais popular no reino. Clérigos e druidas são comuns, mesmo nas grandes cidades. Sabe-se que em Sambúrdia-capital existe um grande jardim no centro da cidade, sendo este na verdade um bos-

que sagrado dedicado à Deusa. Este é um local onde clérigos e druidas se reúnem ocasionalmente.

O regente Isontorn tem recebido emissários halflings de Hongari. Desconfia-se que esteja sendo negociado algum tipo de acordo para que os halflings possam contornar as restrições de Portsmouth. Sambúrdia tem excelentes relações comerciais com praticamente todos os reinos vizinhos — e até um acordo de proteção assinado com Yuden, em caso de conflito. Os detalhes desse acordo são misteriosos e estranhos, pois os habitantes de Sambúrdia não têm muita simpatia por Yuden e sua política militarista.

Características: país densamente florestal, abrangendo a maior parte da floresta de Greenaria.

Clima: tropical a oeste, subtropical a leste.

Cidades de Destaque: Sambúrdia (capital), Mehnat, Tallban, Collarthan.

População: humanos (88 %), elfos (6%), halflings (2%), goblins (3%) outros (1%).

Divindades Principais: Allihanna, Khalmyr, Wynna.

Regente: Beldrad Isontorn.

Sckharshantallas

O Reino do Dragão

Assim como Beluhga governa as Montanhas Uivantes, um outro dragão-rei é o regente de Sckharshantallas. Trata-se de Sckhar, o Rei dos Dragões Vermelhos.

Ao contrário do que se possa pensar em primeira instância, Sckhar é considerado um bom governante — apesar de implacável com quem desobedece suas rígidas leis. Territorial como todo dragão, ele vê Sckharshantallas como seu imenso covil. Sua presença intimidadora reduz consideravelmente a possibilidade de um ataque de monstros oriundos das vizinhas Montanhas Sanguinárias, problema constante em reinos como Trebuck e Sambúrdia.

Os cidadãos do reino costumam pagar tributo à criatura com dinheiro, jóias e itens mágicos — aventureiros comentam que o palácio de Sckhar teria o maior tesouro acumulado em toda a história de Arton, e uma coleção de artefatos mágicos que faria inveja ao próprio Mestre Arsenal. A cultura e arte locais são baseadas na figura majestosa do dragão vermelho, que adorna templos, castelos, roupas, armas e armaduras.

Sckhar também é venerado como divindade, com clérigos próprios e uma ordem organizada — um culto cada vez maior dentro de Sckharshantallas. Além disso, todos os cargos de autoridade no reino são ocupados por meio-dragões, filhos do próprio Sckhar com as humanas e elfas de seu harém.

Como todos os dragões adultos, Sckhar tem uma forma humanóide — que ele usa quando deseja ser visto em público. Sckhar aparece na forma de um elfo alto e esguio, trajado em

Sckharshantallas

mantos negros e vermelhos. Seu olho esquerdo é cego, trazendo três cicatrizes alinhadas que cruzam sua extensão. Costuma-se dizer que a marca é o resultado de uma antiga batalha sua contra Beluhga, Rainha dos Dragões Brancos (e, dizem, antiga paixão de Sckhar). Os acontecimentos que levaram ao desentendimento entre os dois se perderam no tempo, e até hoje ninguém teve a coragem necessária para interrogar o regente a respeito.

Como ocorre com alguns outros poucos reinos, Sckharshantallas não conta com a presença de um Conselho. A concentração de tanto poder político nas mãos do ameaçador dragão preocupa o Rei Thormy e outras personalidades do Reinado. Ninguém ousa imaginar quais seriam as conseqüências caso Sckhar decida fazer guerra contra o resto do Reinado. Alguns suspeitam que o dragão-rei tenha um código de honra próprio que o impediu de invadir os reinos vizinhos até agora.

Da mesma forma que Beluhga mantém as Uivantes frias, a presença de Sckhar torna seu próprio reino bastante quente — mas não a ponto de ameaçar a sobrevivência humana.

Características: campos e savanas entrecortados por florestas e colinas. Ligeira atividade vulcânica ao norte.

Clima: quente.

Cidades de Destaque: Ghallistryx (capital), Khershandallas, Thenarallann, Durtras.

População: humanos (90%), elfos (2%), outros (8%).

Divindades Principais: Megalokk, Keenn, Khalmyr, Sckhar.

Regente: Sckhar, Rei dos Dragões Vermelhos.

Tapista

O Reino dos Minotauros

Tapista é o maior reino não-humano do Reinado, um vasto reino composto quase que unicamente por minotauros — povo meio homem e meio touro. Ocupa grande parte do extremo oeste, além das Montanhas Uivantes, e tem pouco contato de fronteira com os reinos humanos. Embora todos saibam de sua existência, poucos acreditam que possa se equiparar em poder e majestade a Deheon e outros grandes reinos humanos. Isto é uma grande ilusão provinciana.

As cidades de Tapista são imensas e impressionantes, de arquitetura que só os anões conseguem rivalizar. Foram até o hoje o único povo capaz de construir pontes sobre o Rio dos Deuses (mesmo que em seu ponto mais estreito). O reino expandiu até ocupar toda a região até a borda do Deserto da Perdição e Lannestull. Tanto a Floresta de Naria quanto as Montanhas Uivantes continuam a ser barreiras naturais que impedem a expansão do reino dos minotauros, ao menos por enquanto. A capital Tiberius abriga também uma das maiores comunidades de elfos atuais.

Uma situação delicada nas relações entre Tapista e o resto do Reinado diz respeito ao tratamento recebido pelos humanos: são considerados "cidadãos de segunda categoria", vítimas de forte preconceito, jamais conquistando cargos ou postos de importância ali. Elfos e meio-elfos são igualmente menosprezados. A única raça semi-humana que os minotauros tratam como seus iguais são os anões. Entre os mais desinformados existe até a suspeita de que Doherimm, o reino secreto anão, esteja em algum lugar sob Tapista.

A escravidão humana é legal em Tapista. Quase todos os escravos são criminosos condenados e prisioneiros de guerra, vendidos em leilões. Existe também escravidão por dívida (período determinado pelo Estado) ou por contrato (pagamento de uma aposta ou favor). Os próprios minotauros preferem a morte ou o julgamento na arena à escravidão. Tratados com o resto do Reinado permitem que os escravos sejam mantidos mesmo além das fronteiras de Tapista, desde que devidamente acompanhados pelo certificado de propriedade.

A escravidão é vital para a sobrevivência dos minotauros, devido a um simples fato: não existem minotauros fêmeas. Eles acasalam com escravas humanas ou meio-elfas; o bebê, quando menina, será humana (mesmo que a mãe seja meio-elfa) e quando menino será minotauro. Cada macho forma um harém de, em média, oito a dez esposas; quanto mais ele tiver, maior será seu status social. Mulheres nascidas em Tapista são legalmente consideradas escravas, propriedade do pai.

Raça guerreira e orgulhosa, os minotauros são obcecados por conquista e militarismo. Os minotauros desenvolveram e aperfeiçoaram seu exército a ponto de possuir uma força de elite profissional. Embora não sejam cavaleiros (pois acham absurdo usar montarias), eles possuem uma "cavalaria" — na verdade, unidades com grandes bestas de carga para transportar armas e mantimentos. Minotauros também são conhecidos por sua perícia no mar, e criaram uma marinha de acordo — que atua tanto no litoral quanto no Rio dos Deuses.

A questão escravista é um delicado problema diplomático entre Tapista e o restante do Reinado. Deheon sem dúvida não deseja guerra contra uma nação tão poderosa, mas também não pode ignorar humanas mantidas como escravas-concubinas — ou crianças que já nascem escravas. Por enquanto, a batalha está a cargo dos diplomatas (e, acreditem ou não, Tapista tem alguns dos diplomatas mais habilidosos do Reinado!) e o Reino dos Minotauros vive em paz, comercializando produtos agrícolas, armas e artefatos de ferro com outros reinos.

Foi graças à devoção dos minotauros que Tauron assumiu seu posto como um dos vinte deuses do Panteão. Ele simboliza a força, coragem e dominação, três virtudes extremamente valorizadas pela raça. Também é em Tapista que vive o atual sumo-sacerdote de Tauron.

Características: planície cortada pelo Rio dos Deuses, desértica ao norte, montanhosa ao sul.

Clima: tropical ao norte e sudoeste, temperado ao sul.

Cidades de Destaque: Tiberus (capital), Marma, Calacala, Foz, Tile, Boren.

Tapista

População: minotauros (56%), humanos (43%), elfos e outros (1%).

Divindades Principais: Tauron (Divina Serpente), Khalmyr, Megalokk.

Regente: Príncipe Aurakas.

Tollon

O Reino da Madeira

O reino de Tollon é chamado assim devido a uma árvore de mesmo nome que cresce apenas em suas fronteiras, que por sua vez foi chamada desse modo para homenagear Tollonandir, o jovem filho de Jeantalis Sovaluris, fundador do reino. Sua madeira negra é de ótima qualidade e, quando usada para fazer armas, provoca dano como se estas fossem mágicas. Essas qualidades tornaram a madeira de Tollon muito cobiçada, e fizeram dos nativos deste reino exímios lenhadores.

Além da madeira negra mágica, o reino produz um outro tipo chamado quindarkodd — de beleza e qualidade inigualável para a fabricação de mobília, carruagens e embarcações. Por esses motivos, Tollon tem sua economia quase totalmente baseada na extração e artesanato da madeira, tornando-se o maior produtor de peças deste material no Reinado.

Esse aspecto do reino também atraiu muitos moradores anões; embora a raça seja mais conhecida por trabalhos em pedra, grande parte deles gosta de lidar com madeira (isso sem contar suas habilidades naturais com o machado). Assim, exceto pela própria Doherimm, Tollon é a nação com maior presença de anões em todo o Reinado.

Além das feiras de artesanato tradicionais, a Guilda dos Madeireiros de Tollon também organiza a Grande Feira Itinerante que circula por Ahlen, Collen, Tyrondir e Deheon — levando os produtos do reino e atrações como malabaristas, mágicos e outros. É dito, entretanto, que Tyrondir estará fora da rota dos comerciantes já no próximo ano. Embora isso possa trazer prejuízos financeiros, a Guilda acha perigoso demais se arriscar num reino que pode sofrer um ataque do exército goblinóide a qualquer momento.

Respondendo à pressão de clérigos e druidas de Allihanna, o regente Solast Arantur tem intensificado as medidas de reflorestamento do reino, evitando o desaparecimento das árvores.

Características: totalmente florestal.

Clima: subtropical.

Cidades de Destaque: Vallahim (capital), Trodaar, Follen.

População: humanos (78%), anões (12%), halflings (5%), outros (5%).

Divindades Principais: Khalmyr, Allihanna, Lena.

Regente: Solast Arantur.

Trebuck

O Reino da Tormenta

Formado essencialmente por vilas surgidas após o abandono das torres e fortes que protegiam o reino dos ataques da antiga rival Sambúrdia, Trebuck era um reino pacato de cultura campestre e economia largamente baseada na pecuária. Entretanto, um trágico fato mudou esse panorama.

Há cerca de dois anos, uma área de Tormenta surgiu próxima de Forte Amarid, sobre o antigo Pântano de Tyzzis, na margem oposta do Rio dos Deuses. O fato levou pânico a todo o Reinado, mas especialmente em Trebuck — onde se pode vislumbrar ao longe, poucos quilômetros além, as terríveis nuvens de sangue...

Semanas depois da tempestade inicial, pequenos grupos de demônios da Tormenta começaram a ser vistos nas águas do Rio dos Deuses. A fortificação de Amarid, antes abandonada, tornou-se um dos principais focos de defesa do reino, abrigando boa parte do exército disponível.

Há três meses uma tragédia ainda maior se abateu sobre o reino. A área de Tormenta expandiu-se repentinamente, tomando o terreno onde estava localizado Forte Amarid e uma considerável faixa de terra além do Rio dos Deuses, já no território de Trebuck. Milhares de pessoas morreram vítimas do ataque dos demônios e da chuva ácida.

Recentemente, a regente Lady Shivara Sharpblade liderou um exército formado por soldados vindos de todo o Reinado em um ataque total contra a Tormenta e seus demônios — um dos mais violentos conflitos na história recente de Arton, que ficaria conhecido como a Batalha de Amarid. Mesmo com os maiores heróis de Arton participando do ataque — incluindo grande parte do Protetorado do Reino, e os próprios Talude e Vectorius —, não houve sucesso e poucos sobreviveram. A própria regente só conseguiu escapar a muito custo, e voltou gravemente ferida. Lady Shivara parece ter sido a única a ver pela primeira vez, aquele que suspeita-se ser o Lorde da Tormenta: o ser conhecido como Gatzvalith.

Como se não bastasse, Trebuck também vem sofrendo com os ataques de Black Skull, o Servo da Tormenta, que tem vagado pelo reino atacando as forças da resistência e arrastando cidadãos para a área maldita. Seu verdadeiro propósito ainda é desconhecido, e suspeita-se que possa haver outros como ele.

Tudo isso tem criado grande comoção, prejudicando gravemente a economia local — afinal, com a Tormenta bem ao lado, não existe lugar pior no Reinado para se viver! Fazendeiros estão abandonando suas terras e rumando para outros reinos, especialmente Nova Ghondriann, que tem oferecido apoio à imigração (o que não agrada em nada Lady Shivara e o Conselho de Trebuck). Além disso, a proximidade das Montanhas Sanguinárias e a vizinhança com Sckharshantallas não contribuem em nada para aumentar a popularidade de Trebuck, constantemente à beira de um colapso.

Características: campos e savanas entrecortados por florestas e colinas.

Clima: tropical.

Cidades de Destaque: Crovandir (capital), Prodd, Tyros.

População: humanos (90%), outros (10%) (não incluindo demônios da Área de Tormenta).

Divindades Principais: Khalmyr, Keenn.

Regente: Lady Shivara Sharpblade.

Tyrondir

O Reino da Fronteira

Embora seja o reino mais próximo da antiga fronteira com Arton-Sul, Tyrondir somente foi fundado depois que a caravana de exilados se estabeleceu em Valkaria.

Como uma antiga extensão do reino de Deheon, Tyrondir sofre um caso crônico de dependência da capital. De economia basicamente agrícola, o reino não desenvolveu grandes riquezas ou progressos próprios — além de contar com um diminuto exército. Além disso, é costume entre os jovens tyrondinos partir de sua terra natal em busca de melhores oportunidades em outras regiões do Reinado. Muitos acham que viver permanentemente em Tyrondir é pura perda de tempo.

Tyrondir sempre foi um dos maiores exemplos da rivalidade existente entre os cidadãos dos continentes norte e sul, por ocasião da Grande Batalha: os moradores de Khalifor se ressentiam pelo massacre injusto e desumano; e os habitantes do norte acreditavam que o exílio imposto a seus antepassados foi praticamente uma condenação à morte, que só não ocorreu graças à perseverança dos imigrantes e às bênçãos de Valkaria.

Não à toa, Balek III, regente de Tyrondir e descendente de Wynallan I — o exilado rei de Cobar, uma das nações responsáveis pela Grande Batalha — teve papel decisivo na queda da cidade-fortaleza de Khalifor, ao não enviar os exércitos prometidos para reforçar as defesas da cidade. Agora o reino é quem enfrenta a ameaça da invasão goblinóide. Mesmo com algumas tropas do Reinado começando a se estabelecer no território do reino, parece chegar cada vez mais perto o dia em que Thwor Ironfist marchará com seu exército sobre Tyrondir.

Características: planície entrecortada por colinas, florestas, lagos e rios.

Clima: subtropical ao norte, temperado ao sul.

Cidades de Destaque: Cosamhir (capital), Molok, Vila Questor, Dagba, Ragnarkhorrangor (antiga Khalifor).

População: humanos (93%), anões (5%), outros (2%) – (não incluindo a população goblinóide de Ragnarkhorrangor)

Divindades Principais: Khalmyr, Thyatis, Ragnar (somente entre os membros da Aliança Negra).

Regente: Balek III.

União Púrpura

Os Reinos Menores

Formada por uma série de reinos menores e independentes, a União Púrpura é a evolução natural das antigas tribos bárbaras que já habitavam Arton-Norte antes da chegada dos exilados do sul.

Embora tenham o poder centralizado na figura de Guryann Sayeloth e seu conselho, os reinos que compõem a União Púrpura conservam sua independência e autonomia. O regente de cada reino é considerado um integrante do conselho (ou ele indica uma pessoa para tomar o seu lugar, caso esteja muito ocupado). Todos os reinos têm igual poder de decisão nos assuntos que afetam a União; Guryann funciona como um representante da União perante o Reinado.

Um caso raro no Reinado, a União Púrpura não possui nobres descendentes do grande êxodo de Lamnor. Em muitos outros reinos, os nativos dos reinos integrantes da União Púrpura são considerados bárbaros e pessoas não civilizadas, opinião nem sempre justificada ou correta.

Características: florestas entrecortadas por colinas e platôs.

Clima: temperado.

Cidades de Destaque: Grael (capital), Galleann, Ghord.

População: humanos (97%), halflings (1%), outros (2%).

Divindades Principais: Allihanna, Khalmyr, Nimb.

Regente: Guryann Sayeloth.

Wynlla

O Reino da Magia

Fundada pelo antigo mago da corte de Corullan VI, Wynlla é um caso único dentro do Reinado. Neste reino não há um regente. Todas as decisões são tomadas única e exclusivamente pelo Conselho de Wynna, composto apenas por magos.

Mostrando idéias totalmente contrárias às de Portsmouth, o povo de Wynlla vê os magos como pessoas inteligentes, sábias, disciplinadas e melhor preparadas para governar. A prosperidade de sua nação prova que estão certos: o Conselho tem ótimas relações com a Academia Arcana de Talude — havendo, inclusive, programas de intercâmbio que garantem privilégios aos wynlenses dentro da Academia.

A magia faz parte do dia-a-dia deste reino. Mesmo aqueles que não praticam as artes arcanas têm, ao menos, certo conhecimento teórico. A deusa Wynna é amplamente cultuada em majestosos templos. Magos e clérigos de Wynna são figuras respeitadas, sempre ocupando cargos nobres ou de autoridade. Fundamentos sobre magia são ensinados nas escolas. A economia do reino se baseia quase exclusivamente na pesquisa e fabricação de poções, pergaminhos, grimórios e outros itens mágicos, comercializados para o restante do Reinado. Para aqueles que não conseguem ser aceitos na Academia Arcana, as escolas no reino de Wynlla são uma ótima segunda opção.

O próprio reino, por si só, também é alvo de estudo. A própria formação do mesmo se deu justamente porque Karius Theuderulf, o mago da corte do Reinado na época, se propôs a estudar estranhos fenômenos mágicos que aconteciam na região. Tratava-se de áreas onde a magia e itens mágicos funcionavam de maneira adversa ou imprevisível. Estas regiões existem até hoje mas é impossível mapeá-las: elas aparecem e somem de maneira completamente aleatória. Vários magos continuam a estudar estas curiosas áreas nos dias atuais.

A política do Conselho de Wynna não atrai a simpatia de pelo menos duas grandes personalidades de Arton: Vectorius, notório opositor à popularização da magia; e Ferren Asloth, de Portsmouth, que proibiu a prática da magia em seu reino. Sabe-se que o Conselho já enviou várias cartas a Deheon pedindo alguma providência contra Portsmouth, mas sem nenhum resultado. Por esses e outros motivos, um conflito entre Wynlla e Portsmouth não surpreenderia ninguém.

Da mesma forma que Salistick, Wynlla também não tem leis ou tabus contra a prática da necromancia ou criação de mortos-vivos.

Características: planícies e colinas.

Clima: subtropical no centro e norte, tropical ao sul.

Cidades de Destaque: Sophand (capital), Kresta, Coridrian.

População: humanos (90%), goblins (2%), halflings (7%), outros (1%).

Divindades Principais: Wynna, Tanna-Toh, Tenebra.

Regente: Conselho de Wynna.

Yuden

O Exército com uma Nação

O reino de Yuden, segundo país mais poderoso do Reinado, é considerado por muitos como uma ameaça comparável à Aliança Negra ou à Tormenta. Yuden tem o melhor e mais disciplinado exército do Reinado, um regente tirânico, um sentimento de "pureza racial" que agride qualquer raça não-humana e os melhores e mais mortais estrategistas de Arton.

O Príncipe Mitkov, atual regente de Yuden, descende de uma poderosa família nobre — ressentida com suas perdas devido à antiga expulsão de Lamnor. Essa família, os Yudennach, era conhecida por ser extremamente preconceituosa e elitista. Durante o êxodo, era comum os nobres Yudennach se oporem a quaisquer decisões que não fossem as suas. Alguns anos após a fundação de Deheon, esses nobres, perce-

bendo que não conseguiriam tomar o poder e a regência para si, migraram para colonizar a região que hoje é chamada Yuden.

Agora em terras "próprias", o regente — patriarca da família — começou a aplicar sua própria visão de comando. Os regentes posteriores se mostraram tão rígidos e tirânicos quanto o patriarca Larf Yuden, mas também eram servidos por administradores competentes e fiéis, dispostos a erguer Yuden como a maior potência do novo continente. Em pouco tempo, o reino tinha contratos muito lucrativos, com várias rotas comerciais cortando seu território.

Antes do Reinado ser formalmente oficializado, Yuden anexou terrenos de alguns reinos pequenos, em campanhas militares tão eficientes que até hoje são estudadas como exemplos para qualquer comandante. Reinos como Svalars e Kor Kovith foram tomados, mesmo possuindo mais soldados em seus exércitos. As ações dos soldados yudenianos e seus comandantes nobres são tão impressionantes que há o seguinte ditado em Arton: "Toda nação não possui um exército? Então, Yuden é um exército com uma nação". É tradição que os nobres de Yuden estudem estratégia e formas mais eficientes de se resolver uma batalha. Muitas técnicas e estratégias nunca foram vistas fora dessas fronteiras.

Curiosamente, a população apóia cada ação de seus regentes. Eles se vêem como o melhor e mais avançado lugar do Reinado, sendo assim lógico que deveriam comandar os outros reinos, e não Deheon. As invasões promovidas pelos Yudennach são encaradas como corretas, em retaliação a ataques bárbaros e desmotivados (de acordo com o que as autoridades afirmam).

Anos atrás, em uma tentativa de conter as críticas de Yuden e os ataques diplomáticos às decisões do Rei-Imperador Thormy, este ofereceu sua filha Rhana como noiva para o príncipe (que então poderia assumir o título de "Rei") Mitkov, regente de Yuden. Infelizmente, a jovem princesa conhecia a real face do cruel, manipulador e opressor Mitkov — e recusou-se a casar com ele, causando um dos maiores escândalos diplomáticos dos tempos recentes. Em Yuden, "Rhana" é sinônimo de adjetivos que não podem ser ditos diante de crianças. Embora a rejeição da princesa seja publicamente conhecida, poucos sabem que ela também fugiu de Valkaria, fez parte de um grupo de aventureiros e está atualmente desaparecida.

O príncipe Mitkov Yudennach é adorado por seu povo, tido como um dos melhores regentes que já tiveram. O fiasco de seu casamento gerou mais simpatia por parte do povo, sem falar em excelentes argumentos para qualquer ação que poderia ser vista como agressiva, mas que visa "o bem de Yuden e do Reinado", como costuma dizer o príncipe. Existe aqui um Conselho, como nos outros reinos, mas composto por amigos e nobres que apóiam o príncipe totalmente em suas decisões. As línguas mais afiadas fora de Yuden dizem que são apenas fantoches de Mitkov.

Outro traço marcante neste reino é sua intolerância para com as raças não-humanas. Os yudenianos acreditam que os humanos são destinados a conquistar o mundo, que teria sido feito pelos deuses exatamente para tal. Para eles, a era dos semi-humanos acabou. Em especial, eles consideram os elfos o caso mais patético; apenas sua incompetência teria permitido que sua nação fosse destruída por "estúpidos goblinóides".

Curiosamente, os yudenianos toleram — e até gostam — de goblins. Eles dizem que "esta é uma raça que reconhece o seu lugar", devido ao fato dos goblins serem submissos e aceitarem tarefas tidas como desonrosas e desagradáveis. Como era de se esperar, os goblins em Yuden recebem menos consideração do que animais de carga ou de estimação.

Correm boatos de que o príncipe e seus conselheiros têm uma resolução para a ameaça da Aliança Negra, um plano tão perfeito que poderia acabar com Thwor Ironfist com um mínimo de perdas. Mas, para revelar e realizar esse misterioso plano, Mitkov exige um preço: ser o novo rei-imperador do Reinado. Muitos regentes afirmam que isso seria trocar um tirano com um exército implacável por outro...

O reino de Yuden também é conhecido por abrigar a Caverna do Saber, santuário onde está localizado o Helladarion — um artefato consciente que atua como sumo-sacerdote de Tanna-Toh, e que conhece as respostas para todas as perguntas. A Caverna fica próxima à cidade de Gallienn, perto da fronteira com Deheon. Aventureiros ansiosos por respostas fáceis para seus problemas costumam rumar para lá, mas então descobrem que a intolerância de Yuden com estrangeiros e não-humanos pode ser um obstáculo inesperado...

Características: planícies e pradarias entrecortadas por colinas e florestas.

Clima: temperado.

Cidades de Destaque: Kannilar (capital), Gallienn, Warton, Drekelllar, Gavanir, Thornwell, Bonwa.

População: humanos (90%), goblins (8%), outros (2%).

Divindades Principais: Keenn, Khalmyr, Tanna-Toh.

Regente: Príncipe Mitkov Yudennach III.

Zakharov

O Reino das Armas

Embora estes sejam tempos de paz, Zakharov sempre foi um reino preparado para a guerra. Sua cultura é baseada em armas.

Os zakharovianos são armeiros de imenso e reconhecido talento. Alguns costumam dizer que ninguém faz espadas como as de Zakharov. Toda esta fama acabou gerando um conflito de egos entre o povo do reino e os anões de Doherimm — nenhum anão que se preze aceita usar armas feitas por estes humanos, e vice-versa. Não se sabe exatamente onde tudo isso começou, mas muitos especulam, com base nos nomes das cidades que soam ter uma influência da

língua anã, que esta história teve início há mais tempo do que se imagina. O regente, Walfengarr Roggandin, recusa-se terminantemente a falar sobre o assunto.

Zakharov se tornou uma peça importante na tensa guerra de nervos entre Yuden e Deheon. Não é segredo que o Príncipe Mitkov esteve em Zakharin recentemente, tentando negociar uma aliança entre os dois reinos. Sabe-se também que o Rei Thormy convidou os principais armeiros de Zakharov para uma enorme exposição no centro de Valkaria. Estrategistas do Reinado acreditam que, em caso de conflito direto entre Yuden e Deheon, uma aliança de qualquer um dos lados com Zakharov significaria uma imensa vantagem.

Os zakharovianos são extremamente ligados à sua pátria, e recusam-se a ensinar seus segredos para estrangeiros. Entretanto, é possível encontrar mercadores do Reino por todo o continente, vendendo armas por preços à altura da qualidade que carregam.

Embora o deus Keenn seja amplamente venerado pelo povo, não existem aqui templos em sua homenagem. O povo de Zakharov vê o Deus da Guerra como um protetor durante as épocas em que a batalha implacável e sanguinária é inevitável, e não como o vilão que as outras nações costumam enxergar. Khalmyr, que em outras partes costumava absorver este aspecto da "guerra justa", aqui é visto como um juiz, que mantém a balança equilibrada.

O culto às armas não significa que o povo de Zakharov goste da guerra. Para eles, as armas são peças de arte, provas de talento e a única real diferença entre o homem e os animais. Os palácios e templos locais são adornados com armas. Armas antigas ou mágicas são as mais preciosas relíquias de família. E todas as armas recebem nomes próprios.

É também costume local que todos os cidadãos carreguem sempre uma arma consigo — mesmo que não saibam usá-la. Ser visto com uma arma finamente trabalhada é o mesmo que usar um vestido de gala ou uma bela armadura cerimonial. Para essas finalidades estéticas, os zakharovianos também fabricam armas falsas puramente ornamentais, próprias para mulheres e crianças. Elmos e escudos também são populares, mas armaduras completas em geral são reservadas apenas para guerreiros.

Características: planície entrecortada por colinas, florestas, lagos e rios.

Clima: temperado a noroeste, subtropical no centro e sudeste.

Cidades de Destaque: Zakharin (capital), Yuvalinn, Trokhard, Tahafett, Cidade de Rhond.

População: humanos (90%), halflings (5%), goblins (2%), minotauros (1%), outros (2%).

Divindades Principais: Keenn, Khalmyr, Marah, Rhond (deus menor dos armeiros).

Regente: Walfengarr Roggandin.

Valkaria, a Cidade Imperial

Valkaria. Capital de Deheon, reino central do Reinado — o maior conglomerado de reinos no mundo conhecido. Valkaria é, portanto, a maior e mais importante cidade de Arton.

Pelos padrões de um mundo medieval, Valkaria é enorme. Sua população atinge a estupenda marca de dois milhões de habitantes em períodos de colheita ou durante feriados. Todo tipo de gente pode ser encontrada em Valkaria, desde um simples camponês até um sofisticado mago elfo ou um homem-lagarto mercenário.

A cidade se destaca de qualquer outra. Além de sua história beirando o lendário, mesmo hoje em dia Valkaria é um lugar inesquecível. Com exceção de Malpetrim, é quase impossível pensar em uma aventura ou feito heróico sem qualquer relação com a maior cidade do reino. Qualquer aventureiro verdadeiramente digno desse título tem a obrigação de passar pela capital de Deheon pelo menos uma vez na vida. Na verdade, algumas de suas "atrações turísticas" são tão insólitas que muitos nem acreditam em sua existência — tais como o gnomo Lorde Niebling (gnomo? O que é um gnomo?), a maga Raven Blackmoon e outros.

A Deusa de Pedra

A dezenas de quilômetros de suas fronteiras já é possível ver no horizonte a característica mais marcante de Valkaria. Ela se revela na forma de uma gigantesca estátua, tão imensa que atinge meio quilômetro de altura. A estátua de uma linda mulher, de joelhos, braços erguidos, trazendo no rosto uma expressão que muitos interpretam como angústia. Suas mãos parecem desesperadamente buscar alguém... ou alguma coisa.

Ninguém sabe determinar a idade da estátua, mas é certo que ela está ali desde antes da fundação da cidade — na verdade, quando as primeiras expedições humanas vieram de Arton-Sul, ela já lançava seus braços ao céu. Maravilhados e comovidos com a presença da "deusa de pedra", os colonos viram o colosso como um sinal dos deuses e escolheram construir seu primeiro vilarejo a seus pés. Acreditou-se que a estátua representava Valkaria, a bela deusa da ambição, da conquista e da evolução. Assim, em sua honra, a cidade também recebeu esse nome sagrado.

Apesar de sua inquestionável antiguidade, a estátua de Valkaria não mostra nenhum sinal de desgaste. Não há arranhões, rachaduras ou manchas de qualquer tipo. Nenhum rigor do clima parece afetá-la, nenhuma ferramenta consegue marcá-la. Até mesmo os anões — renomados escultores e mundialmente conhecidos como mestres em trabalhos em pedra — ficam assombrados com o estado de conservação do colosso ("Parece que foi feita ontem!"). Até hoje não se sabe que povo teria sido responsável pela construção da estátua; diz a tradição

A Estátua de Valkaria

local que ela foi erguida pelo próprio poder de Valkaria, para recepcionar os humanos em seu novo lar.

Depois de anos, a estátua de Valkaria viu a cidade crescer à sua volta. Uma pequena vila inicial, que apenas servia como lugar de descanso para exploradores e viajantes, tornou-se lar da maior concentração de seres humanos em todo o continente. Nos dias de hoje, a querida deusa de pedra é considerada o marco zero da civilização humana no continente norte — e até hoje o mistério de sua origem persiste. Quando o ainda jovem mago Talude veio se instalar aqui, tentou investigar magicamente a origem da estátua. Ele descobriu que nenhum tipo de magia parece afetá-la. Mesmo seus feitiços mais potentes falharam, resultando em um choque de retorno que provocou no mago dores-de-cabeça e pesadelos que duraram muitos dias.

Mal sabem os artonianos que a história contada pelo mendigo louco Tilliann, figura muito conhecida nas ruas da cidade é a verdadeira. Segundo ele, aquela não é apenas uma estátua da deusa Valkaria — ela é a PRÓPRIA DEUSA! Valkaria foi punida, transformada numa estátua de pedra por se rebelar contra os outros deuses juntamente com o próprio Tilliann (esquecido por todos e transformado em mortal) e o Terceiro, cujo nome e destino foram esquecidos para sempre. A história é bastante popular em Valkaria, já que o mendigo faz questão de narrá-la em voz alta dezenas de vezes por dia, mas ninguém acredita nela.

Das pouquíssimas pessoas que sabiam a verdade, uma delas era Gellen Brightstaff, que ouviu a história na Caverna do Saber, narrada pelo Helladarion como parte de sua preparação para se tornar sumo-sacerdote de Valkaria. Um dos seus deveres seria estar preparado quando chegasse a hora dos deuses libertarem Valkaria e jamais, jamais revelar a verdade por trás da estátua a ninguém.

Somente o sucessor de Gellen poderia saber a verdade, quando fosse trazido à Caverna do Saber para ouvi-la do Helladarion. Foi o que aconteceu com Hennd Kalamar. O jovem estava sendo treinado para assumir o posto, mas a morte repentina de Gellen Brightstaff acelerou o processo. Hoje, embora ainda não tenha sido declarado o novo sumo-sacerdote de Valkaria, Hennd é respeitado como tal é tem vagado pelo continente em uma cruzada pessoal para ganhar experiência e maturidade para assumir seu futuro papel.

O Palácio Imperial

Como o reino-capital imperial de Deheon e centro nervoso do Reinado, Valkaria abriga o Palácio Imperial — uma fortaleza impressionante, bem diante da estátua de Valkaria.

Esse maravilhoso palácio teve sua construção iniciada há mais de cem anos e terminada há pouco mais de cinqüenta anos — ainda durante o reino de Philydio, o Tranqüilo. Há muitos boatos sobre criaturas mágicas de outros planos que teriam sido conjuradas para ajudar na construção do castelo — e que, segundo dizem, ainda continuam perambulando pelos salões, obedecendo ordens da família real.

A fortaleza é completamente inacessível por terra e pelo céu, impenetrável contra invasões. Em emergências ela pode abrigar e proteger até 1500 pessoas durante alguns dias, graças a galerias subterrâneas projetadas com esse objetivo. O Palácio Imperial também possui uma série de passagens secretas que ligam vários cômodos, tantas e tão complexas que hoje em dia apenas o rei-imperador as conhece.

Foi em uma dessas salas que Lorde Niebling, o único gnomo de Arton, se estabeleceu. Uma grande área retangular nos subterrâneos do castelo, esquecida desde os tempos de Philydio. Ali ele montou seu laboratório (após a autorização de Thormy, é claro) e tem feito suas experiências mecânicas.

Todo castelo tem sua cota de histórias de fantasmas e assombrações — e o Palácio Imperial não é exceção, embora seja uma construção recente. Além dos "criados extraplanares" e espíritos de trabalhadores que teriam morrido em acidentes durante a construção do castelo, temos ainda duas outras aparições constantes. Uma delas seria o fantasma de Phévia, a antiga rainha e mãe do atual rei Thormy, que morreu louca devido a uma estranha febre. De acordo com aqueles que a viram, Phévia acredita que ainda está viva e percorre calmamente os corredores do castelo, admirando a decoração e perguntando por seu marido e seu filho.

O segundo fantasma mais visto no castelo é mais um mistério que uma assombração. Alguns empregados afirmam ter visto uma figura vestida com um longo manto, esgueirando-se pelos corredores, correndo para um dos quartos quando percebe que é avistado e desaparecendo sem deixar pistas. Muitos acreditam que essa figura seja Aeriphus II, o mago da corte do antigo rei Philydio, ainda vivo (ou melhor, existindo...) e escondido nos inúmeros aposentos secretos do castelo. Quando perguntado a respeito de todas essas assombrações, o rei Thormy apenas ri e afirma que não passam de tolos boatos. Mas a rainha Rhavana não aparenta essa mesma certeza...

O quarto da Princesa Rhana é mantido pela Rainha trancado e intocado desde que ela fugiu para evitar o casamento com o Príncipe Mitkov, de Yuden. A Rainha acredita piamente que a filha irá voltar, embora duvide que ela se submeta ao matrimônio arranjado para amenizar a relação entre os dois reinos. Há algumas semanas Rhavana ouviu alguns barulhos estranhos vindos do aposento mas, ao abrir, não encontrou nada de diferente. Desde então ela tem estado sempre atenta, tentando ouvir algum ruído quando passa pelo corredor do quarto de Rhana. Entretanto, o acontecimento jamais voltou a ocorrer.

O Protetorado do Reino

A "profissão" de aventureiro é muito comum em Arton. Tão comum que, além da costumeira guarda da cidade, o Imperador-Rei Thormy conserva em Valkaria um tipo de "unidade de elite" formada por alguns dos maiores heróis do Reinado. Eles são conhecidos como o Protetorado do Reino — os aventureiros oficiais do rei, agentes de extrema confiança enviados em missões que exigem pequenos grupos com grandes habilidades. Tradicionalmente, em vez de procurar e contratar aventureiros para traba-

lhos diversos, o rei delega essas missões ao Protetorado.

Um regente de um reino que faça parte do Reinado também pode solicitar a ajuda do Protetorado, mas o pedido é sempre analisado minuciosamente pelo Imperador-Rei Thormy e seu Conselho, para que se tenha certeza que a presença da equipe é realmente justificável. Mesmo assim, o Protetorado deve obediência apenas a Thormy e ao Conselho de Deheon.

O Protetorado é sediado no Palácio Imperial de Valkaria e, quando não estão em missão, seus membros mais graduados atuam como guarda pessoal da família real. Atualmente o comando é exercido por Arkam, o Guerreiro do Braço Metálico. Embora a formação do grupo seja flutuante, com membros novos chegando e antigos membros saindo (ou morrendo!), alguns costumam ser vistos atuando com certa regularidade. Entre eles temos a meio-elfa Allieny, guerreira e querida de Arkam; Maerthenim, anão ferreiro e guerreiro, um dos melhores armeiros conhecidos; Julian, mago de combate, criador da escola de magia das armas; Selena, arqueira humana, mas tão habilidosa quanto os melhores arqueiros elfos; Stronghold, o gigante; Janara, a espadachim; e Thierry, o louco sortudo, entre outros. Fazer parte do Protetorado — ou mesmo agir ao seu lado durante uma ou duas missões — será motivo de grande prestígio em todo o Reinado, mas apenas grandes aventureiros recebem essa honra.

Entre as maiores façanhas do Protetorado estão as primeiras expedições bem-sucedidas a áreas de Tormenta, para colher dados e capturar demônios para estudos. Mesmo assim, alguns de seus membros foram perdidos durante tais missões.

Recentemente o Protetorado sofreu graves perdas durante a Batalha de Amarid, e está recrutando novos membros. Alguns devem ser colocados à disposição de Lady Shivara Sharpblade, de Trebuck, em razão da expansão da área de Tormenta local e o aparecimento do temível Black Skull.

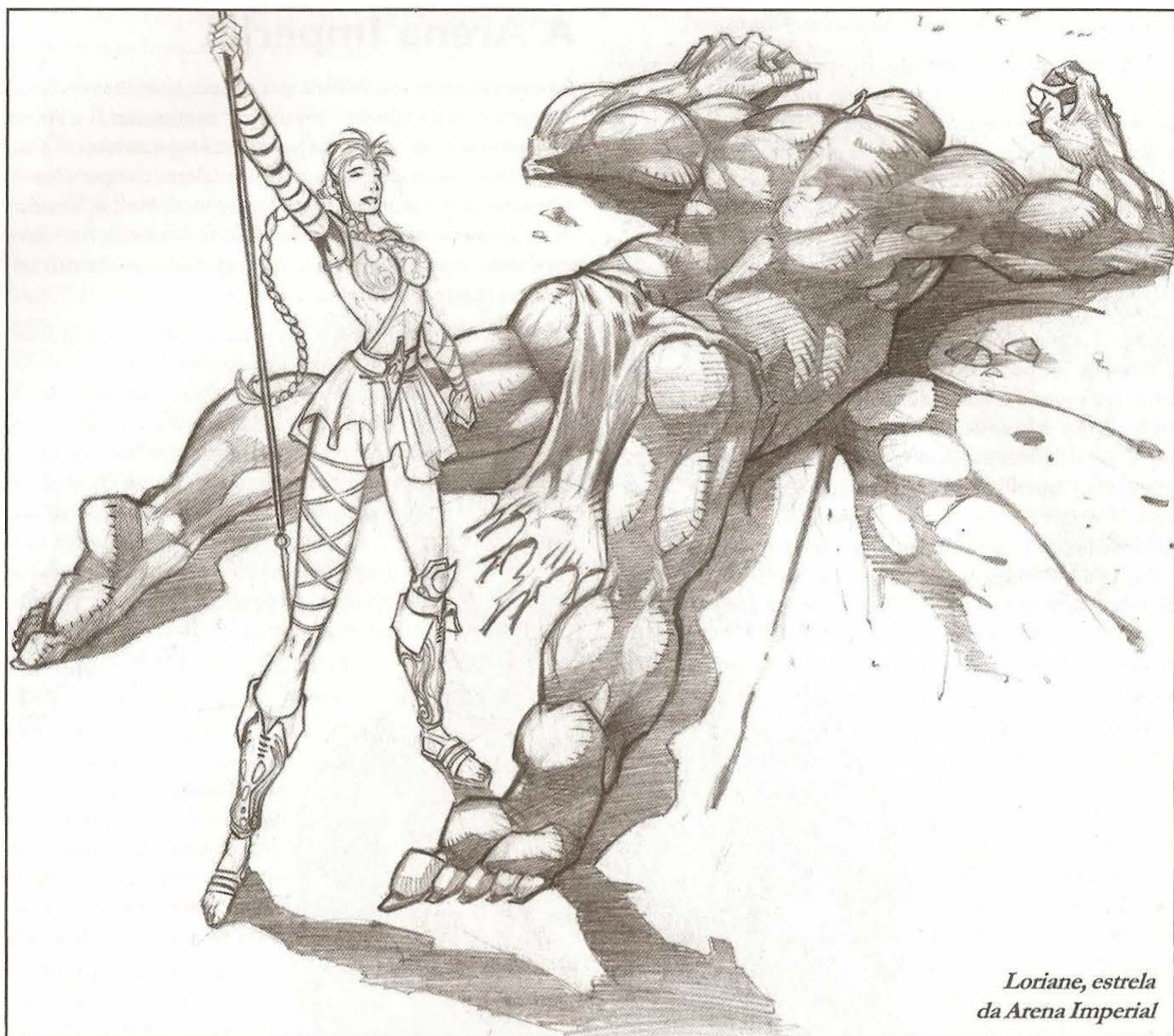
Arkam Braço-Metálico

A Arena Imperial

Próximo ao centro de Valkaria está o maior anfiteatro dedicado a espetáculos e exibições em todo o continente. É a Arena Imperial, capaz de acomodar até dois mil espectadores. Ali são realizados espetáculos semanais que incluem competições de atletismo, corridas de bigas, apresentações de bardos, torneios de magia (supervisionados pela Grande Academia Arcana) e combates, simulados ou reais, entre gladiadores, animais selvagens e criaturas fantásticas.

O picadeiro principal é um pátio cercado com um fosso murado (às vezes cheio d'água para esportes ou combates aquáticos), com arquibancadas de pedra em três e quatro andares, acomodações para os esportistas, jaulas para os animais e celas para prisioneiros. Há ainda espaços reservados para mercadores que vendem bugigangas e comestíveis para os espectadores, sem mencionar as bancas de apostas (existe apenas uma banca oficial, mantida pela administração da Arena).

A Arena Imperial é um exemplo de arquitetura, construída sob a supervisão dos anões de Doherimm como parte das comemorações de sua adesão ao Reinado. Atualmente a Arena é patrocinada por uma liga de comerciantes visando atrair mais consumidores para a cidade (e esse objetivo foi alcançado, com muito sucesso). Os eventos devem ser antes aprovados pelo governo imperial, e apenas após várias restrições e exigências — principalmente com relação a combates mortais e a segurança de criaturas perigosas. Até agora, em toda a história da Arena, houve apenas um acidente grave — quando uma quimera sem asas fugiu, espalhando caos e terror pela cidade. Coincidência ou não, essa fuga ocorreu justamente durante uma visita de Katabrok, o Bárbaro...

Uma vez todos os meses, a guarda imperial concede aos prisioneiros condenados a oportunidade de lutar na Arena em troca da redução de suas penas. Esses combates

Loriane, estrela da Arena Imperial

são até a morte, mas nenhum prisioneiro é forçado a participar contra a vontade. Empresários são nomeados como responsáveis por esses detentos; aqueles que sobrevivem costumam abraçar a carreira de gladiador, mas lutando em modalidades menos perigosas.

Claro que nem todos os gladiadores são criminosos que lutam por liberdade — existem aqueles que apenas buscam fama ou fortuna. Também é verdade que nem todas as lutas são mortais; na verdade, quase todas são números muito bem ensaiados, e muitas mortes são simuladas. Existem ainda empresários que prendem seus lutadores com contratos muito rígidos, ficando com quase todo o seu dinheiro — muitas vezes o gladiador até mesmo desiste de ter um funeral de acordo com sua crença.

Atualmente a maior atração na Arena Imperial é Loriane, a primeira gladiadora meio-elfa na história dos jogos. Antes de sua aparição não se acreditava que mulheres pudessem realizar boas lutas, mas agora isso mudou para sempre. Ela tem beleza, carisma, habilidade e uma história comovente: todos os ingredientes para cativar e emocionar o público, fazendo milhares torcer e temer em suas lutas — especialmente agora que ela se apresenta com um unicórnio, animal que todos sabem aceitar apenas cavaleiras puras e virgens!

A Grande Academia Arcana

Qualquer mago de Arton já ouviu falar da fabulosa Academia Arcana de Valkaria, onde a magia é ensinada como se fosse qualquer outra disciplina acadêmica. Ali um mago perseverante pode conquistar seus poderes sem se arriscar em masmorras escuras ou lutar contra monstros e dragões. Tudo sob o olhar atento do grande Talude, Mestre Máximo da Academia e um dos dois maiores magos viventes do mundo.

O sonho de qualquer mago é estudar na Grande Academia. Afinal, quem não gostaria de ver os mistérios e segredos das artes arcanas desvendados e explicado pelos estudiosos mais conceituados da história de Arton? Quem não desejaria

ter acesso à maior biblioteca de grimórios jamais reunida? Ou ter a oportunidade de experimentar suas magias em laboratórios perfeitamente equipados e seguros?

Externamente, a Academia é um pouco decepcionante. Seria de se esperar uma torre imponente ou uma enorme construção repleta de runas mágicas, gárgulas e demônios de pedra empoleirados nos muros, e com raios e bolas de fogo saltando pelas janelas, certo? Bem, na verdade a Grande Academia Arcana de Valkaria fica em uma casa pequena e discreta, misturada entre tantas outras em um bairro residencial, onde uma placa de metal envelhecido presa acima da porta diz simplesmente "Escola de Magia". Entrando pela porta, o visitante encontra apenas uma escrivaninha, uma cadeira e outra porta na parede oposta. Essa porta está trancada magicamente e não pode ser aberta ou arrombada por qualquer meio normal.

A porta só pode ser aberta através de uma palavra mágica secreta, conhecida apenas pelos freqüentadores da Academia. Quando a palavra é dita em voz alta, a porta abre e revela uma passagem mágica dimensional, que leva para uma vasta planície. E ali está, sobre uma colina, a verdadeira Grande Academia Arcana — um grande complexo universitário com várias torres e prédios. E estes, sim, expelem bolas de fogo e relâmpagos pelas janelas!

A Academia fica em um semi-plano — um terreno quadrado com quatro quilômetros de lado — dado a Talude, o Mestre Máximo da Magia (título que ele próprio se deu, diga-se de passagem) pela própria Wynna, Deusa da Magia. Trata-se de uma "fatia" do próprio Reino de Wynna, que serve a dois propósitos básicos: o primeiro é que, por ser de natureza mágica, o próprio plano facilita o uso de magias arcanas; o segundo é que, por seu isolamento, a Academia dificilmente é alcançada por inimigos.

A Academia funciona como uma universidade moderna. Aceita qualquer aluno que possa pagar seus custos, com apenas umas poucas restrições. Os aprendizes assinam um contrato em que se comprometem a obedecer o diretor e os professores, e jamais usar a magia para lucro ilícito — ou para trapacear durante a semana de exames. O contrato também determina que, após a conclusão do curso, o mago não utilizará seus poderes para o mal. Se o fizer, será caçado por enviados especiais (normalmente criaturas de outros planos) e terá seus poderes extirpados. Existem magias desenvolvidas especialmente com o propósito de remover os poderes dos infratores, como *Magia Perdida* e *Lágrimas de Wynna* (veja em "Novas Magias).

Pessoas de qualquer raça capaz de utilizar magia podem se matricular na Grande Academia Arcana. Durante o último ano foram aceitos até mesmo um elfo-do-mar (o que exigiu instalações especiais) e duas dragoas-gazelas de Galrasia.

Várias figuras notórias já passaram pela Academia — e algumas ainda permanecem lá, como professores ou consultores. Thanatus, o Arquilich, é responsável pelo ensino de Necromancia (nenhum aluno costuma "cabular" sua aula); Ignatus e Geófilus comandam a cadeira das magias elementais, enquanto o Magnífico Taandus ensina a arte da Ilusão (comenta-se que seu primeiro gesto ao entrar na sala de aula é verificar quantos alunos são reais e quantos são ilusórios...) e a bela Lady Esplenda desvenda os caminhos dos Encantamentos e Feitiços. Todos obedecem o Mestre Máximo Talude, que também administra algumas aulas e palestras, mas tem como função principal coordenar toda a Academia.

Para facilitar o uso de magia por novatos, alguns aposentos da Academia ampliam as habilidades mágicas daqueles em seu interior: ali eles recebem os benefícios de talentos como Acelerar Magia, Potencializar Magia, Maximizar Magia, Magia Penetrante e outros. Naturalmente, esses benefícios são perdidos quando se deixa o aposento.

Ao final de um ano letivo na Academia, após concluir com sucesso os exames, o estudante recebe um nível de experiência como mago. É um avanço lento, mas com certeza mais seguro que vivendo como aventureiro.

A Pequena Tamu-ra

Valkaria tem várias comunidades exóticas dentro de seus limites. Povos de raças, nações e crenças semelhantes escolhem viver em certas áreas da cidade, criando "bairros" específicos. Existem o Bairro dos Anões, a Vila Élfica, a Favela dos Goblins e bairros para bárbaros, halflings, minotauros, fanáticos religiosos e todo tipo de raça ou cultura. Mas nenhuma delas é tão exótica ou plena de mistérios quando a Pequena Tamu-ra, ou apenas Nitamu-ra.

Há cerca de cinqüenta anos, ainda durante o reinado de Philydio, o Tranqüilo, Valkaria recebeu uma comitiva vinda de terras muito distantes — terras além das intransponíveis Montanhas Sanguinárias. Aquela gente de olhos amendoados e voz gutural trouxe histórias sobre poderosos senhores da guerra, lordes dragões, guerreiros das sombras, duelos de honra e costumes completamente desconhecidos. Essa comitiva foi enviada pelo imperador dragão Tekametsu para conhecer as terras distantes e mostrar a boa vontade do povo de Tamu-ra, o Império de Jade.

Os tamuranianos ofereciam alianças militares e comerciais vantajosas, muito apreciadas pelo regente de Valkaria. Após o primeiro contato, famílias começaram a viajar para Valkaria com o intuito de divulgar a cultura e obras dos maiores pensadores do Império de Jade. Assim se formou uma pequena comunidade oriental dentro da capital de Deheon, disposta a se integrar com o hospitaleiro povo do Reinado.

Infelizmente, para a desgraça completa dos tamuranianos, a Tormenta atacou sua ilha natal. Nuvens rubras derramaram chuvas de sangue ácido e relâmpagos inclementes sobre um império secular, chacinando toda a população. Os poucos infelizes que escaparam com vida estão loucos, incapazes de revelar o que realmente aconteceu. Tamu-ra não existe mais.

Prevendo o pior e sabendo que nada poderia ser feito para evitar a catástrofe, o imperador dragão Tekametsu rea-

lizou sua última e maior magia: pouco antes da chegada da Tormenta, ele reuniu todo o seu poder e transportou magicamente uma parte da cidade para o único lugar seguro que conhecia — as vizinhanças de Valkaria. Uma área contendo cerca de dois mil habitantes foi salva da Tormenta e colocada placidamente no subúrbio de Valkaria, com todos os prédios e torres intactos. Ninguém teve notícias do imperador dragão desde então; acredita-se que ele consumiu a própria vida para realizar a magia.

Os tamuranianos juraram lutar como aliados de Valkaria e nunca como inimigos, e essa gente é conhecida por manter a palavra mesmo ao custo da própria vida.

Infelizmente, toda a alegria desse povo se perdeu com a destruição de sua amada ilha natal. Apegados às tradições, os últimos tamuranianos lutam para conservar seus costumes ancestrais e a pureza de sua gente. Matrimônios com "estrangeiros" não são permitidos. Os sacerdotes devem cultuar os deuses do Império Jade e o imperador. Os magos são proibidos de freqüentar a Grande Academia Arcana. E os guerreiros devem seguir o tradicional código de conduta, o bushido.

Nos dias de hoje, a região transportada de Tamu-ra é conhecida como Nitamu-ra. Compreendendo a condição especial dos tamuranianos, o bom rei Thormy aceita a presença dos refugiados. Hoje em dia, dez anos após a tragédia, o bairro de Nitamu-ra segue as leis de Valkaria, mas com um daymio (um tipo de regente abaixo do imperador, atualmente o jovem Sumo-Sacerdote de Lin-Wu, Shiro Nomatsu) escolhido e sancionado pelo rei Thormy.

O povo do Império de Jade vê com bons olhos a cidade que os abrigou. Eles mantêm comércio e relações amistosas com o resto de Valkaria, chegando até mesmo a aprender sua língua (uma das poucas concessões que fazem).

Entretanto, o sumo-sacerdote Shiro Nomatsu encaminhou ao Imperador-Rei Thormy recentemente um pedido formal de concessão de terras. Ele acredita que os tamuranianos têm o direito de reerguer sua nação. Para tanto, solicitou uma área de médio porte ao norte de Deheon onde seu povo poderia viver de forma independente, fora do julgo de Valkaria. Thormy vem analisando a proposta cuidadosamente. Muitos nobres do Conselho acreditam que aceitar a exigência de Shiro seria uma demonstração de fraqueza. Outros acham que tudo não passa de um plano do daymio para expandir seu poder e mais tarde atacar Valkaria.

Logicamente Thormy sabe que todos estes medos são infundados. A honra é o bem mais precioso para um tamuraniano e tal virtude jamais permitiria tamanha traição contra o povo que os acolheu em um momento tão difícil. Infelizmente as conjecturas irreais dos nobres já chegaram aos ouvidos dos habitantes de Valkaria, que têm olhado os tamuranianos com olhos cada vez menos amistosos. Estes, por sua vez, adotaram a reclusão como resposta, evitando qualquer tipo de conflito mais sério.

Samurai de Nitamu-ra

A Favela dos Goblins

Mesmo a luminosa metrópole de Valkaria tem seu lado escuro — o lugar mais imundo da cidade, evitado por todas as outras raças. A Favela dos Goblins.

Não é uma favela como se costuma pensar, mas um bairro bastante pobre. Não há iluminação nas ruas (claro, pois goblins não precisam disso), o que torna o lugar ainda mais sinistro. Quase todas as casas são minúsculas, feitas com blocos de pedra empilhados em forma semi-esférica, feito iglus. Difícil acreditar que tantos goblins consigam viver em casas tão pequenas — e de fato eles não vivem. Cada casa serve apenas para ocultar a entrada de uma toca subterrânea maior.

A maior parte da Favela dos Goblins fica abaixo do solo. Sob seus casebres eles conservam uma complexa rede de cavernas e túneis — incluindo um grande templo subterrâneo para Tenebra, um culto proibido em Valkaria. Os túneis têm extensas passagens que levam a várias outras regiões da cidade. As autoridades não conhecem a existência destas passagens, um segredo muito bem guardado por todos os goblins.

Um senso de solidariedade governa a Favela: qualquer goblin em busca de abrigo ou proteção será bem recebido ali — e não há lugar mais seguro em Valkaria para um goblin em fuga, pois será quase impossível encontrá-lo. Mas, para humanos ou membros de outras raças, entrar na Favela é um convite à encrenca. Os goblins ficam extremamente assustados com a presença de estranhos, e podem reagir com violência.

Aqueles que se arriscam assim mesmo podem se deparar com bandos de assaltantes, armadilhas, ou até perigos maiores — dizem que os goblins criam lobos assim como os humanos criam cachorros domésticos. A guarda de Valkaria realiza patrulhas regulares para encontrar e matar esses lobos, mas nunca consegue acabar com todos eles.

A Pequena Colina

Pequenas comunidades halflings podem ser encontradas em quase todos os pontos do Reinado, mas uma delas merece destaque. Fica dentro das fronteiras de Deheon, perto de Valkaria. É conhecida como Pequena Colina.

A Pequena Colina é uma área pacífica e tranqüila, alguns quilômetros ao sul de Valkaria. Ali vivem aproximadamente 2.000 halflings. Embora não fique exatamente dentro dos limites da cidade, está subordinada às suas leis — um destacamento de guardas mantém ali um posto permanente, sendo estes os únicos humanos residentes no local. Na verdade, uma vez que nunca foi registrado um crime sequer na Pequena Colina, este posto é conhecido entre os soldados imperiais como o trabalho mais fácil que existe.

Chegando a Valkaria pelo sul, a passagem pela Pequena Colina é obrigatória — e os viajantes costumam fazer uma pausa para aproveitar suas estalagens, boa comida e divertimentos. A economia local se baseia também no cultivo de tabaco.

Embora o deus Hyninn seja tido como o criador dos halflings, ele não é a divindade principal da raça. O topo da colina maior abriga um templo onde se louvam Marah e Lena. Hyninn costuma ser venerado apenas por halflings aventureiros.

Além do Reinado

O Rio dos Deuses

O maior rio de Arton serve de fronteira entre a Grande Savana ao norte e o território do Reinado ao sul. Este gigantesco curso d'água nasce a leste, nas Montanhas Sanguinárias, e atravessa todo o continente até desaguar no litoral sudoeste.

O rio é perfeitamente navegável em quase toda a sua extensão, mas atravessá-lo não é nada fácil: em alguns pontos ele é tão largo que nem é possível ver a outra margem — um viajante equivocado pode até pensar que está diante do mar, como os primeiros exploradores acreditaram no passado. O Rio dos Deuses é fundamental para abastecer rios menores e fornecer água para todo o norte do Reinado, mas ele também dificulta a exploração e expansão humana em direção ao centro de Arton; em sua outra margem existem apenas alguns vilarejos de pescadores.

É fato conhecido que muitas criaturas perigosas habitam o Rio dos Deuses, incluindo versões de água-doce dos elfos-do-mar. Além disso, a área de Tormenta formada recentemente sobre o Pântano de Tyzzis provocou estranhas mutações em criaturas que habitavam cavernas submersas, libertando-as no Rio dos Deuses. Estas criaturas têm atacado o reino de Callistia.

A Grande Savana

Além do Rio dos Deuses, ao norte do Reinado, fica a imensa extensão de planície conhecida como a Grande Savana. É um lugar de clima quente e grandes extensões de vegetação rasteira, interrompidas apenas por pequenas florestas e colinas.

A Savana é rica em vida selvagem, habitada por grandes manadas de herbívoros, como búfalos e antílopes, que por sua vez são atacados por carnívoros. Gafanhotos-tigres, leões atrozes e crocodilos estão entre os predadores mais comuns, mas existem espécies mais raras e perigosas.

Numerosas tribos bárbaras fizeram deste lugar seu lar. São povos humanos de pele negra, conhecidos por sua perícia com lanças e pelo uso de grandes escudos coloridos. Em geral não praticam a agricultura; são grupos nômades que vivem da caça e coleta, mudando de uma região para outra quando os recursos locais se esgotam. Existem também bárbaros não-humanos, em geral orcs e meio-orcs, em constante conflito com os humanos.

Uma área de Tormenta formada no extremo oeste da Grande Savana afastou dali os bárbaros e animais. No entanto, comenta-se que uma pequena tribo está venerando os demônios e o Lorde da Tormenta que os comanda.

O Deserto da Perdição

O centro-norte do continente artoniano é desértico — um deserto tão vasto e seco quanto o Saara africano da Terra. Sob este aspecto o continente se parece muito com a África, com sua forma triangular e um deserto ao norte. A maior diferença é que no Saara as pessoas não desaparecem magicamente... ou aparecem!

Deserto da Perdição é um nome adequado; qualquer peregrino que ousa se aventurar em suas areias tem grande chance de nunca mais retornar. Por outro lado, aumentando ainda mais o mistério, muitas vezes surgem no horizonte caravanas ou viajantes nunca vistos neste mundo antes! Eles chegam falando de outros mundos, lugares com três luas, sóis negros, névoas eternas... coisas bizarras assim. O único elemento comum nos relatos dos viajantes é a passagem de uma tempestade de areia.

Estudiosos chegaram à conclusão de que existe um grande número de portais mágicos ativos em todo o deserto. Quando entram em funcionamento, formam uma tempestade de areia que engolfa e transporta todos na região para outro deserto arenoso, em outro mundo. Durante séculos o Deserto da Perdição tem sido responsável por levar e trazer criaturas e aventureiros de outros mundos.

Os únicos habitantes conhecidos do lugar são os salteadores da tribo de Sar-Allan, adoradores do deus-sol Azgher. Envoltos em vestes que escondem seus rostos, eles são mestres em sobrevivência no deserto (conta-se que conseguem extrair água de pedra!). Histórias dizem que os Sar-Allan conhecem os segredos da tempestade de areia, e são capazes de escolher os mundos a serem visitados — portanto, costumam ser procurados por aventureiros perdidos para mostrar o caminho de casa. Como tradição, os Sar-Allan só ajudam aqueles que provarem seu valor derrotando em combate os melhores guerreiros da tribo.

As Montanhas Sanguinárias

Todo o lado leste de Arton é margeado por uma cordilheira montanhosa, a maior conhecida neste mundo. Como uma muralha titânica, ela separa o continente e o oceano. Além de um obstáculo geográfico em si mesmas, estas montanhas também colocam outro perigo no caminho daqueles que tentam cruzá-las; são habitadas por todo tipo de dragões, monstros e criaturas fantásticas. Por isso são chamadas Montanhas Sanguinárias.

Enquanto as áreas de Tormenta abrigam demônios e a ilha de Galrasia é habitada por dinossauros, as Montanhas Sanguinárias são povoadas por praticamente todos os outros tipos de monstros existentes em Arton. Sem dúvida um lugar onde a vida humana é difícil, embora não impossível.

Repletas de cavernas, túneis e crateras naturais, as Sanguinárias são ideais como esconderijo para monstros — especialmente dragões. Quase todos os dragões de Arton adotam as montanhas como covil; elas são muito altas, de difícil acesso, com caça abundante e excelentes para emboscar aventureiros. Dragões de quase todas as espécies podem ser encontrados ali, desde dragões brancos glaciais habitando os picos gelados até dragões negros vivendo em crateras sulfurosas.

Além de dragões, as Sanguinárias são infestadas de outras criaturas — ursos, carneiros monteses, lagartos-gigantes, javalis, lobos, grandes felinos, gorilas-da-montanha, minotauros selvagens, licantropos, morcegos-gigantes, serpentes... até hoje expedições da Grande Academia Arcana tentam catalogar todas as espécies, e a cada ano quase mil novos animais ou monstros são descobertos.

Por sua periculosidade e dificuldade de acesso, as Sanguinárias também costumam ser usadas como esconderijo por vilões que desejam ficar distantes de "heróis intrometidos". O monstro chamado Dragão-de-Aço foi secretamente construído em uma de suas cavernas. Além disso, conta-se que a fortaleza ambulante de Mestre Arsenal está atualmente posicionada em uma das montanhas.

Apesar de tudo isso, existem comunidades humanas nas Montanhas Sanguinárias. Tribos bárbaras vivendo sem metal forjado e outras peças "avançadas", cada uma com seus próprios hábitos e costumes — mas quase todas têm pelo menos uma característica em comum: elas adotam algum tipo de animal ou monstro como seu totem, um animal sagrado, com o qual vivem em harmonia. O urso, o leão-da-montanha, o lagarto-gigante, o grifo... cada tribo tem seu próprio totem. Aos melhores guerreiros de cada tribo é confiado um irmão-fera, um animal sagrado que será seu companheiro por toda a vida. Esses guerreiros de elite são chamados "cavaleiros de feras".

Nas Sanguinárias fica a montanha mais alta de Arton, atingindo cerca de treze quilômetros de altura. Vista à distância, ela revela a forma perturbadora de um imenso dragão enrodilhado em repouso — e por isso recebeu o nome de Monte do Dragão Adormecido. Se fosse uma criatura viva, o dragão teria pelo menos sessenta quilômetros de comprimento — com certeza o maior e mais perigoso monstro sobre a face de Arton. Felizmente, é apenas uma montanha. Ou assim esperamos...

Galrasia, o Mundo Perdido

A ilha de Galrasia fica situada no Mar Negro, próxima à costa sudoeste de Arton. É uma ilha única, cheia de vida. Na verdade, alguns dizem que Galrasia tem vida DEMAIS.

Galrasia emana uma poderosa força vital que nenhuma outra região do mundo pode igualar. Qualquer organismo vivo no local recebe seus efeitos benéficos. A cura natural funciona duas vezes mais rápido. Qualquer magia de cura consegue automaticamente efeito máximo (como se recebesse os benefícios do talento Maximizar Magia).

Este é o lado bom. Agora vem o lado ruim: essa mesma força vital faz com que todas as criaturas da ilha atinjam dimensões monstruosas. Quase todos os animais nativos são enormes, versões atrozes de animais normais. Aqui temos crocodi-

Galrasia

Piratas do Mar Negro

los de quinze metros e sapos quase tão grandes quanto porcos. As aranhas, besouros, centopéias, escorpiões e outros artrópodes "gigantes" que infestam masmorras no resto do mundo são realmente imensos neste lugar.

A vida vegetal também é farta e exuberante. A grama rasteira comum atinge a altura dos joelhos, e algumas árvores chegam a meio quilômetro de altura. Plantas carnívoras e outros monstros vegetais são freqüentes.

Galrasia é uma ilha cercada de água, e também de muitos mistérios. Um deles é a presença de monstros ancestrais: aparentemente, a energia vital da ilha também impediu a extinção de criaturas há muito desaparecidas no resto do mundo. O lugar abriga dinossauros, mastodontes, tigres dente-de-sabre e outras feras pré-históricas.

Os dinossauros da ilha são de tamanho "normal" (para dinossauros, pelo menos); ao que parece, as leis naturais que limitam o tamanho das criaturas também impediram que os lagartos terríveis se tornassem maiores. Sua aparência e poderes, contudo, são bem diferente dos dinos convencionais. Temos tiranossauros com caudas espinhosas, velociraptores com garras de lagosta e triceratops capazes de cavar tão rápido quanto tatus. Alguns dinossauros de Galrasia têm habilidades camaleônicas, sendo capazes de mudar de cor mais rápido que a vista; outros possuem ferrões venenosos ou podem exalar gases tóxicos.

Não existem humanos nativos em Galrasia, mas a ilha é habitada por numerosas tribos de homens-lagarto. Na verdade, o lugar parece ser o berço de todas as raças sauróides conhecidas — homens-lagarto, reptantes, trogloditas e outros. A forma de vida mais avançada em Galrasia são os antropossauros, ou povo-dinossauro.

O Mar Negro

Entre a costa sudoeste de Arton-Norte e a ilha de Galrasia fica o Mar Negro, a região marinha mais perigosa deste mundo.

O Mar Negro é habitado por quase todos os tipos de monstros marinhos conhecidos — que não apenas atacam navegantes, mas também travam combates espetaculares entre si mesmos. Lulas gigantes enfrentam dinossauros marinhos em batalhas titânicas, enquanto exércitos de elfos-do-mar guerreiam contra o povo das sereias.

Não é raro ver monstruosidades marinhas emergindo nas praias para atacar o "mundo seco". Por essa razão as nações desta parte do Reinado — Tapista, Hershey, Petrynia, Lomatubar e Fortuna — mantêm fortes e torres de vigília com soldados armados para rechaçar monstros e invasores. São constantes os ataques de elfos-do-mar, que tentam roubar armas de aço.

Ataques de piratas também são comuns no Mar Negro, sendo este o território do temido capitão James K e sua Irmandade Pirata. Ao contrário dos piratas tradicionais, que atacam navios mercantes, os bucaneiros de Arton têm como alvo favorito as expedições de aventureiros — que em geral retornam de suas missões feridos, cansados e carregados de tesouros mágicos.

O Mar do Dragão-Rei

Situado entre a costa sudeste de Arton-Norte e as ilhas de Khubar, o Mar do Dragão-Rei tem este nome por ser o lar de Benthos, o Rei dos Dragões Marinhos.

Conta-se que Benthos comanda um vasto reino submarino secreto nesta região, onde é servido por uma população inteira de dragões-marinhos e outras criaturas. Este reino, no entanto, é protegido pela mágica do dragão-rei e nunca foi encontrado. As intervenções de Benthos nos assuntos do "mundo seco" são raras — em tempos recentes ele destruiu a antiga capital de Bielefeld em socorro aos nativos de Khubar, seu povo protegido.

O Oceano

Sob as ondas de Arton existe um mundo tão rico quanto na superfície — apenas desconhecido. Pelo lado de cima seus oceanos parecem normais, mas abaixo são bem diferentes.

Ao contrário do que ocorre nos mares da Terra, em Arton a água é sempre clara. A presença de algas luminosas microscópicas compensa a falta de luz do sol. A visibilidade é excelente, mesmo em grandes profundidades — metade da visão normal na atmosfera. Apenas em certas regiões, sob condições especiais (tempestades de lama, vulcões submarinos, regiões tóxicas ou profundas demais onde as algas não podem viver...), a visibilidade pode ser prejudicada.

O Abismo é um desses tenebrosos lugares. O ponto mais profundo do mundo marinho de Arton, a dezenas de quilômetros da superfície; neste lugar a luz nunca chega, o frio é intolerável, e a pressão esmagaria um humano feito um ovo. Até onde se sabe, apenas criaturas resistentes e macabras — como as nereidas abissais — conseguem viver ali.

O mundo submarino de Arton também tem regiões menos hostis, mas ainda perigosas. Próximo à costa leste do continente existem ruínas daquilo que pode ter sido uma antiga civilização, anterior à chegada dos elfos em Lamnor, repleta de lendas sobre tesouros escondidos — assim como monstros cuja simples visão pode roubar a alma de um homem. Outras histórias falam de um vulcão submarino onde Tay-Gorell, o flamejante deus-salamanda, aguarda pelo dia em que o oceano secará e ele finalmente estará livre para transformar Arton em cinzas. E existe ainda a lenda de Helena, a enguia-rainha, uma divindade maligna aprisionada no fundo do oceano pelo deus Khalmyr e ansiosa por vingança.

Um fenômeno estranho ocorre nos mares de Arton: às vezes as correntes oceânicas trazem águas mágicas, saturadas de oxigênio, onde os habitantes da superfície podem respirar normalmente — é impossível se afogar. A passagem dessa água especial (que os marujos chamam de "ar molhado") em uma região pode durar dias, ou semanas. Aventureiros não equipados para viagens submarinas costumam consultar os mapas de correntezas para fazer com que suas expedições coincidam com o ar molhado.

Thwor Ironfist

Parte 4 Conquista

"Quando a sombra da morte passar pelo globo de luz

Trazendo ironicamente a vida que trará a morte

Terá surgido o emissário da dor

O arauto da destruição

Seu nome será cantado por uns

E amaldiçoado por outros

O sangue tingirá os campos de vermelho

Um rei partirá sua coroa em dois

E a guerra tomará a tudo e a todos

Até que a sombra da morte complete seu ciclo

E a flecha de fogo seja disparada

Rompendo o coração das trevas"

A Profecia

Embora Arton seja hoje o continente mais desenvolvido, abrigando importantes reinos como Deheon, Yuden, Bielefeld, Petrynia, Sckharshantallas, e cidades importantes como Valkaria, Triunphus, Malpetrim e tantas outras, nem sempre foi assim.

Há muito esse título pertencia a Lamnor, a vasta ilha-continente situada ao sul de Ramnor (hoje Arton) e abaixo do Istmo de Hangpharstyth. Lamnor foi o berço das grandes civilizações que viriam a dominar o mundo. Mas, após a ancestral Grande Batalha, os habitantes e nobres das três nações revoltosas responsáveis pelo enorme conflito foram banidos de Lamnor, exilados para o inexplorado e selvagem continente norte. O tempo faria com que a grande caravana superasse as dificuldades e transformasse o novo lar no principal ponto de civilização do planeta.

Naquela época, anterior a tudo que conhecemos hoje, surgiu a profecia. Uma lenda que, se comprovada, traria dor e morte a todos em Arton. Uma profecia prevista não pelos humanos, tidos como destinados a conquistar Arton, mas por uma raça cruel e sanguinária de humanóides selvagens e mesquinhos: os goblins gigantes, mais conhecidos como os bugbears.

Registrada em uma enorme roda feita de pedra, gravada em uma língua muito antiga — desconhecida por muitos sábios e estudiosos; alguns deles acham que esta possa ser a língua de antigos deuses —, a curiosa profecia previa o nascimento de um novo líder. Uma criatura incomum, capaz de unificar todas as tribos selvagens e levar a raça bugbear a patamares nunca antes alcançados. Ele seria o flagelo dos deuses. A foice de Ragnar, o Deus da Morte dos goblinóides. O carniceiro impiedoso. Aquele que todos os seres de bem viriam a odiar por sua sede de morte e destruição.

Thwor Ironfist.

Este é, sem dúvida, o líder do qual falava a profecia.

Thwor Ironfist

Muitos estudiosos arriscaram suas vidas tentando resgatar a história desta abominável criatura. Muitos perderam suas vidas estudando a profecia escrita na pedra, tentando comprová-la ou refutá-la, e ao mesmo tempo procurando uma salvação — caso Thwor fosse realmente o grande líder profetizado. Nesta altura, depois de tudo o que foi realizado por seus exércitos, já não resta a menor dúvida sobre isso.

Thwor nasceu sob a benção de um eclipse. Seu corpo era tão anormalmente grande e forte que o parto resultou na morte da criatura que lhe deu à luz. Para a raça dos bugbears, um eclipse é a passagem da sombra de Ragnar, o Deus da Morte, que leva todos os mortos e amaldiçoados com ele em seu passeio noturno. Esta foi a resposta para a primeira parte da profecia.

Em sua infância, Thwor já se distinguia das "crianças" normais de sua hedionda raça. Era maior, mais forte e introspectivo que os outros. Tinha um ar mais sábio, fazia perguntas que ninguém sequer havia pensado em fazer, questionava a tudo e a todos. Quando lutava com outros de sua idade, mostrava a ferocidade de um adulto. Tinha quase o dobro do peso de alguém com a sua idade e, já nesta época, era visto com um misto de medo e respeito.

Apesar da profecia, porém, poucos se importavam realmente com o fato de Thwor ser ou não o líder previsto pela antiga lenda. Todos exceto Ghorm, o chefe da tribo local. Foi ele que, incentivado por Gaardalok, o astuto clérigo de Ragnar, tornou-se o responsável por transmitir os primeiros conhecimentos rudimentares de estratégia a que Thwor teve acesso. Era pouco, verdade, mas suficiente para despertar a sede que tornaria aquele bugbear o grande líder que é hoje.

O ancião fazia questão de treinar o jovem pessoalmente, além de conversar com ele todas as noites sobre a profecia e seu futuro glorioso. Chegou um tempo, entretanto, em que os conhecimentos passados por Ghorm já não eram suficientes — métodos ultrapassados e antigos que desagradavam Thwor. Para ele, tudo em sua sociedade era inadequado. Ele simplesmente não entendia como sua tribo e seus compatriotas podiam se restringir a uma área selvagem e limitada como Arton-sul, acuados pela presença dos humanos em Arton, enquanto havia todo um mundo "lá fora".

Incapaz de conter a própria ambição, Thwor fez o que poucos de sua raça haviam feito antes: abandonou a caverna onde morava e partiu para conhecer o resto do continente, viajando sob disfarce. Cada lugar existente era um terreno a ser conhecido e conquistado. Enquanto percorria o Reinado, oculto por andrajos para esconder sua verdadeira natureza, o bugbear observava cada cidade, cada vilarejo por onde passava. As maravilhas que via reforçavam ainda mais seu pensamento: jóias, dinheiro, armas e uma infinidade de coisas extraordinárias. E tudo aquilo... todas aquelas coisas... podiam ser tomadas! Os humanos eram fracos e dispersivos, perdidos em suas preocupações comerciais e intrigas políticas. Se ele, Thwor, conseguisse unir as tribos goblinóides em um único objetivo, então não haveria exército humano que pudesse detê-lo.

O Primeiro Massacre

Thwor retornou a Arton-sul e começou a fazer contato entre duas tribos goblinóides próximas a Farddenn, uma pequena vila habitada por humanos. Negociou com os chefes das respectivas tribos na tentativa de organizar um ataque simultâneo ao vilarejo. Entretanto, assim como sua própria família, os líderes não mostraram intenção de abandonar o local onde estavam — e não tinham propriamente o dom para longas discussões. Seus territórios serviam às necessidades limitadas da comunidade, e a caça era farta. Uma rota de comércio próxima os abastecia de vítimas sem grande esforço.

Desta forma Thwor teve seu primeiro plano frustrado. E aprendeu sua primeira lição.

Sabendo que argumentar jamais seria a chave, o bugbear desafiou e matou os dois líderes que haviam recusado sua proposta. No alto de uma rocha, carregando consigo as duas cabeças decepadas diante dos membros das tribos, Thwor proclamou sua liderança dali em diante. Ele cresceu ouvindo histórias sobre a ocasião especial em que havia nascido, sobre deuses e destino. Já era tempo de tirar proveito disso.

— Sou o punho de ferro de Ragnar — disse ele —, o líder das lendas. Seguir-me é garantir a glória de nossa raça. Opor-se a mim é desafiar nosso deus. Somos uma raça forte. Devemos mostrar nossa força a todos. Já é hora de ocupar nosso devido lugar neste mundo.

Talvez tenha sido a visão das cabeças decepadas, ou talvez o discurso inflamado de Thwor tenha sido o fator decisivo. O fato é que as duas tribos se uniram a ele, criando a semente maldita da ameaça que hoje paira sobre Arton.

Atacando Farddenn em uma onda devastadora, a força unida das duas tribos — somada à firme e selvagem liderança do ainda jovem bugbear — trouxe a primeira vitória. Pelo que se sabe, todos os habitantes foram mortos. Casas foram saqueadas e incendiadas. Homens, mulheres e crianças serviram de alimento. Era o início da destruição.

Thwor prosseguiu com seu discurso. Quando a palavra não era suficiente, seu exército eliminava os descontentes. Outras tribos procuravam e se uniam voluntariamente ao grande líder. Ao invés de provocar ódio e procura por vingança, a estratégia de intimidação de Thwor atraía cada vez mais simpatizantes. Todos os goblinóides admiravam um líder forte.

Foi nessa época que Gaardalok voltou a fazer parte da vida de Thwor Ironfist. O sacerdote afirmava que era essencial que o general tivesse alguém em contato direto com seu deus, para determinar seus desígnios. Além do mais, forças místicas eram sempre úteis quando se tratava de combate contra humanos. E sem dúvida Gaardalok era o xamã mais poderoso do Deus da Morte.

Thwor aceitou a presença do ancião bugbear e adotou-o como seu principal conselheiro. Na época intimamente incerto sobre a veracidade da profecia da qual parecia fazer parte, o general pretendia se aproveitar da influência do sacerdote para unificar as tribos. Ragnar era um deus conhecido por muitas

tribos e raças diferentes. Se a força falhasse, tinha certeza de que a fé não falharia. Usaria a própria superstição de seus semelhantes para manipulá-los.

Gaardalok, por sua vez, sabia de tudo isso e muito mais. Tinha certeza de que Thwor era o líder lendário previsto na profecia, e aos poucos o convenceria disso. Também orientaria o líder em suas conquistas, dando conselhos sábios para que pudessem triunfar. Em troca, mesmo sem saber, Thwor estaria espalhando a crença no Deus da Morte, diminuindo os devotos de outros deuses e concretizando o plano maior de Gaardalok: conquistar para Ragnar um posto de destaque entre os vinte principais deuses do Panteão. E quando isso acontecesse, o ancião bugbear seria, sem a menor sombra de dúvida, aclamado como o grande Sumo-Sacerdote do Deus da Morte.

Elfos e Hobgoblins

As batalhas esparsas entre humanóides não eram os únicos conflitos em Lamnor — nem mesmo eram o conflito mais importante. Muito antes do nascimento de Thwor Ironfist uma guerra mais longa e sangrenta estava em andamento: elfos contra hobgoblins.

Uma possível explicação para o início desta guerra confunde-se com o próprio surgimento do povo élfico na ilha-continente de Lamnor. Os elfos são a raça humanóide mais antiga de Arton, e por esse motivo muito pouco se conhece sobre sua origem. Dizem que, ao contrário dos humanos — nascidos em Lamnor pela vontade dos deuses antes de rumar para o norte —, os elfos vieram de longe. Chegaram pelo oceano em barcos enormes, desembarcando na costa oeste de Lamnor e dando início à construção de Lenórienn ("Novo Lar" em seu antigo idioma), capital da nação élfica. É uma história controversa; quando interrogados a respeito, os elfos não confirmam, nem negam.

O território escolhido pelos elfos para estabelecer sua nação era ocupado por hobgoblins, raça nativa do local. Descontentes com aquelas inconvenientes criaturas presentes em sua nova morada, os elfos iniciaram então uma caçada implacável aos hobgoblins para "limpar" a área escolhida. Incapazes de enfrentar as flechas e a mágica dos elfos, os goblinóides foram então forçados para o sul. Livres das criaturas, os elfos iniciaram então a construção da gloriosa cidade de Lenórienn.

A derrota surtiu um efeito curioso sobre os hobgoblins. Talvez por uma questão de instinto de sobrevivência, a raça começou a desenvolver novas armas e ferramentas, dominando técnicas antes conhecidas apenas pelos humanos. No espaço de apenas alguns séculos, os hobgoblins se tornaram o povo goblinóide mais desenvolvido de Lamnor em armamentos e máquinas de guerra.

Embora o poder da nação élfica fosse inquestionável, suas relações com os reinos vizinhos não eram das melhores. Khinlanas, o regente elfo da época, recusava a visita de emissários e não permitia a passagem de rotas comerciais através de território élfico. Seu governo se baseava em isolar os elfos de todas as outras raças — a própria raça élfica se considerava perfeita, evitando contato com "raças inferiores".

Tamanha arrogância e xenofobia irritaram os humanos que habitavam Lamnor na época, que desistiram de qualquer relação diplomática e passaram a ignorar a presença dos elfos na região. Foi assinado um tratado entre as nações humanas vizinhas a Lenórienn; de acordo com o Tratado de Lamnor, nenhum reino humano próximo a Lenórienn poderia interferir nos assuntos élficos e vice-versa. Fosse para o bem, fosse para o mal.

Coincidência ou não, os hobgoblins retomaram a ofensiva pouco depois da assinatura do Tratado. E desta vez as coisas seriam diferentes; enquanto a confiança excessiva dos elfos deixou-os despreparados para a guerra, o esforço dos hobgoblins em desenvolver nova tecnologia foi recompensado. O ataque repentino das imensas e assustadoras máquinas de guerra por pouco não derrubou Lenórienn.

Desta vez sem condições de expulsar os hobgoblins, os elfos podiam apenas se defender. A Infinita Guerra atravessou os séculos sem pender para um lado vencedor... até a chegada dos bugbear e seu comandante Thwor Ironfist.

A Aliança Negra

Enquanto elfos e hobgoblins guerreavam, boa parte do restante de Lamnor havia sido conquistada por Thwor. Ele havia se concentrado em cidades e vilarejos distantes dos grandes centros e com poucas defesas. Sua estratégia era sempre dizimar todos os habitantes, para que a notícia da formação de seus exército jamais chegasse a reinos maiores antes que seu plano estivesse totalmente completo.

Havia chegado a hora de encarar desafios maiores, grandes reinos e capitais que se interpunham em seu caminho. A cidade fortificada de Remnora era o primeiro obstáculo. Habitada principalmente por humanos, contava com um poderoso exército que jamais havia perdido qualquer batalha. A única saída para o bugbear seria o uso da estratégia militar e sofisticadas máquinas de guerra.

Thwor sabia que os hobgoblins dominavam técnicas avançadas de combate e dispunham de impressionantes máquinas de guerra. Entretanto, também tinha consciência da guerra que estes goblinóides travavam há tempos contra os elfos. Enquanto este conflito não terminasse, o general bugbear jamais teria qualquer chance de incluir os hobgoblins em suas fileiras. Além disso a própria Lenórienn poderia ser fonte de problemas para o avanço das forças de Thwor. Foi neste momento que o grande general desenvolveu sua primeira jogada de mestre, demonstrando imenso potencial como estrategista.

Primeiro ele recuou os exércitos presentes no território de Remnora, simulando o que parecia ser uma retirada. Liderando um terço de suas tropas, o líder dos bugbears rumou até uma área de conflito entre elfos e hobgoblins. Thwor encontrou uma única solução para seus dois problemas: a aliança com os hobgoblins, que possuíam catapultas e outros maquinários capazes de derrubar Remnora.

O bugbear se aproveitou da extrema autoconfiança dos

elfos e de um descuido da guarda pessoal da corte para penetrar em Lenórienn e raptar a princesa Tanya, a filha do regente Khinlanas. A prisioneira elfa foi oferecida ao comando hobgoblin como prova da boa vontade: Thwor anexaria imediatamente suas forças ao dos hobgoblins e ajudaria a derrubar a cidade dos elfos de uma vez por todas. Em troca, eles se juntariam aos exércitos de Thwor no restante da campanha para aniquilar as cidades humanas do continente.

Estava assim formada a Aliança Negra.

O rapto da princesa Tanya de dentro do próprio palácio real foi um golpe duro demais para o regente elfo Khinlanas e seus súditos. Desmoralizados, em inferioridade numérica, e encurralados ante a selvageria da Aliança Negra, os elfos tombaram. Lenórienn caiu.

Respeitando o Tratado, nenhum reino humano se envolveu no conflito. Mesmo quando as torres da outrora gloriosa cidade élfica queimaram, iluminando a escura noite de Lamnor, nenhum reforço foi enviado. Os elfos que se recusaram a fugir (ou não conseguiram) foram cruelmente assassinados. A cabeça de Khinlanas foi suspensa no centro da antiga cidade, como um estandarte da vitória hobgoblin. Hoje a área correspondente a Lenórienn foi rebatizada com o nome de Rarnaakk e pertence aos hobgoblins, como parte do acordo com Thwor.

Atualmente os elfos são um povo sem pátria e repleto de mágoa. Boa parte dos sobreviventes fugiu para o norte, em direção a Arton, prevendo o massacre que viria a seguir. Talvez por rancor, quase nenhum elfo sobrevivente se importou muito em alertar os outros reinos sobre os planos de conquista da Aliança Negra — e aqueles que o fizeram não foram levados a sério.

A Ascensão de Ragnar

Após a queda de Lenórienn o caminho ficou aberto para os exércitos unificados de bugbears e hobgoblins. Já nesta altura, Thwor não precisava nem mais convocar novos recrutas. Tribos de goblinóides de todo o continente viajavam quilômetros para se encontrar com as forças da Aliança Negra e se unir a suas fileiras. A Aliança Negra crescia cada vez mais, esmagando sem dificuldades os exércitos que tentavam deter seu avanço.

A fúria dos goblinóides

Cada reino, cada cidade tomada era transformada em nova morada para os goblinóides, mudando o panorama do continente. E em cada uma delas Gaardalok garantia que pelo menos um templo de Ragnar fosse erguido, de preferência no mesmo local onde antes se encontrava o templo de um deus rival.

Não demorou para que raças menores como kobolds, orcs e outras deixassem de lado suas divindades menores para cultuar o Deus da Morte. Uma rara exceção são os hobgoblins que ainda temem abandonar totalmente o culto à divindade original da raça. Mesmo assim, a devoção fervorosa dos membros do exército e a crença total no fato de que o general bugbear seria o grande enviado fizeram com que o sonho de Gaardalok se realizasse; Ragnar ascendeu ao Panteão, assumindo o papel de Deus da Morte e de todas as raças goblinóides.

Em uma noite sem lua, Gaardalok foi atraído para fora de sua tenda por uma voz — e encontrou um pequeno amuleto feito de ossos e tendões trançados. Ao colocá-lo, consumou-se o fato pelo qual tanto esperara: ele assumiu, a partir daquele momento, o manto de Sumo-Sacerdote de Ragnar.

Khalifor: a Última Barreira

Após anos de conquistas e massacres, a Aliança Negra se encontrava no ponto alto. Faltava apenas uma batalha final para abrir o caminho para o continente norte: derrubar a cidade-fortaleza de Khalifor.

Khalifor havia sido construída há muito anos, quando Ramnor ainda não havia sido colonizado. Temia-se que do norte pudessem vir invasões bárbaras ou de tribos de monstros. Por isso a fortaleza foi construída no Istmo de Hangpharstyth, que separa os dois continentes. A ameaça nunca veio e o forte acabou servindo apenas para conter os exilados que insistiam em tentar voltar para Lamnor. Com o tempo o lugar tornou-se uma verdadeira cidade cheia de defesas e teoricamente intransponível.

Quando as primeiras forças da Aliança Negra — um pequeno contingente destacado apenas para reconhecimento — chegou às proximidades de Khalifor, os membros do Conselho já tinham conhecimento da ameaça.

Durante anos os rumores chegaram à cidade, mas foram ignorados, encarados como boatos exagerados de aldeões bêbados. Além disso, Khalifor havia se tornado uma cidade completamente auto-suficiente. Era raro o cidadão que deixava a fortaleza por qualquer motivo, dificultando a comprovação dos relatos.

Foi somente quando um elfo e um halfling — Thalin e Boghan, respectivamente — chegaram trazendo uma pequena meio-elfa de cabelos vermelhos e afirmando serem sobreviventes de um massacre promovido por Thwor em Fortsam, uma cidade próxima, que os boatos foram realmente levados a sério.

Do lado da Aliança Negra, uma simples análise da situação já mostrava a Thwor que a conquista de Khalifor não seria fácil. A posição geográfica e o terreno acidentado nas redondezas de Khalifor tornavam difícil o avanço do numeroso exército. As defesas da cidade também prometiam ser um grande desafio para as imensas máquinas de guerra dos goblinóides. O fato de que a cidade-fortaleza conseguia ser totalmente auto-suficiente acabava com as chances de que um cerco pudesse ser bem-sucedido.

As forças de Khalifor também não podiam tomar a ofensiva. Não sem o reforço imediato de forças enviadas pelo Reinado. Ghallen Forandi, o Conselheiro-Mór, já havia enviado dezenas de pedidos ao reino de Tyrondir — mas teve todos polidamente recusados. Algumas respostas afirmavam que não era hora de enfraquecer as forças do Reinado com a ameaça da Tormenta pairando sobre todos. Outras simplesmente insinuavam que a Aliança Negra era apenas fruto de um boato exagerado. Porém, Ghallen sabia que o principal motivo das recusas era a antiga rivalidade entre os povos do norte e do sul, incapazes de esquecer totalmente as mágoas resultantes da Grande Batalha. Para piorar, Balek III, o regente de Tyrondir, era descendente direto de Wynallan I, um dos nobres exilados.

Deste modo criou-se um impasse nos dois lados do conflito iminente. Restava apenas aguardar. E assim foi durante muito tempo.

A Queda de Khalifor

Durante esse tempo pouco aconteceu.

O Conselho de Khalifor investiu suas fichas nas tentativas dos sábios para decifrar o real significado da profecia bugbear. A primeira parte prevê seu nascimento e conquistas; a segunda, sua queda e morte. Muito já foi teorizado sobre o que é realmente a "flecha de fogo" mencionada no texto. Muitos acham que se trata de um item mágico, uma flecha capaz de aniquilar definitivamente a ameaça do general bugbear. Outros acreditam que a explicação é mais indireta, e a flecha é apenas uma metáfora se referindo ao verdadeiro objeto. Por via das dúvidas, grupos de aventureiros foram enviados por toda Arton para investigar qualquer rumor sobre a suposta flecha, mas sem sucesso.

A Aliança Negra aproveitou para expandir e diversificar suas forças, treinando novos clérigos e forças armadas. As posições já conquistadas no continente sul foram fixadas, renomeadas e devidamente estabelecidas. Uma máquina de guerra imensa e misteriosa — a Carruagem de Ragnar — começou a ser construída lenta e metodicamente nas cavernas do território ocupado próximo do istmo.

Conflitos menores entre os dois exércitos aconteciam vez ou outra, quando batedores dos dois lados se encontravam ocasionalmente no espaço que separava o acampamento principal da Aliança e a cidade-fortaleza. Por um certo período muitos suspeitaram que Thwor tinha desistido de seu intento. Muitos até tinham deixado o medo de lado, conscientes da "superioridade humana" e da força de Khalifor, que jamais seria derrubada.

Apreensivo, Ghallen Forandi retomou nos últimos me-

ses as tentativas de negociação com Tyrondir e finalmente conseguiu uma resposta positiva. O Conselheiro-Mór sabia que Thwor tinha entre seus destacamentos uma nova máquina de guerra (um grupo de aventureiros inteligentemente disfarçados como goblinóides havia comprovado o fato). Mas, com um contingente de forças tyrondinas sendo encaminhado, o exército de Khalifor poderia tomar a iniciativa do combate e reverter as chances desfavoráveis. Ghallen se afundou em planos de guerra, convocou seus generais e fez um pronunciamento público. Foram semanas de excitação e otimismo. O exército local se preparou para a batalha que seguiria e passou a aguardar as tropas auxiliares vindas do continente. Khalifor resistiria e seu povo comemoraria em breve a vitória contra as forças malignas do general bugbear.

As forças de Tyrondir jamais chegaram. Passavam dois dias do prazo estipulado quando a Carruagem de Ragnar surgiu no meio de Khalifor, escavando através do solo e despejando centenas de hobgoblins dentro da cidade-fortaleza. Simultaneamente uma quantidade enorme de destacamentos da Aliança Negra estabeleceu-se nas proximidades das muralhas, munidos de catapultas e outros instrumentos de demolição leves e desmontáveis. Em seguida vieram os cavaleiros e o próprio General.

Os portões de Khalifor se abriram e o exército humano, confuso e desesperado, avançou para um batalha campal selvagem e desigual.

Ghallen Forandi era um ex-soldado, que havia assumido o posto de Conselheiro-Mór por aclamação popular após realizar o fantástico feito de rechaçar a primeira tentativa de invasão da Aliança Negra, utilizando catapultas voltadas para o lado oposto ao qual o exército avançava. Ele morreu como um herói enfrentando o próprio Thwor Ironfist em uma batalha que ficaria na memória dos pouquíssimos sobreviventes do massacre.

Dentro de pouco tempo surgiu o resultado inevitável: a última barreira havia sido vencida.

Khalifor finalmente foi conquistada.

A Situação Atual

Com a queda de Khalifor a Aliança Negra tem agora um ponto fixo e extremamente fortificado para defender sua posição no continente sul. É dito, inclusive, que modificações foram feitas com base nos anos de pesquisa dos goblinóides no intuito de reforçar ainda mais o lugar, agora rebatizado com o nome de Ragnarkhorrangor (algo cuja tradução aproximada poderia significar "Escudo de Ragnar").

Ao utilizar a situação crítica de Khalifor para vingar seus ancestrais, Balek III acabou colocando o Reinado em uma posição delicada — e herdando para si os problemas que antes eram de seus rivais sulistas. Balek imaginava que Thwor se contentaria com a tomada da cidade-fortaleza e deteria ali seu avanço. Mas ele estava enganado.

Pouco a pouco e de maneira metódica a Aliança Negra parece estar se preparando para retomar a ofensiva. E o reino de Tyrondir é, sem dúvida, o próximo alvo.

Agora é Balek quem tenta desesperadamente conseguir ajuda do Reinado para deter a invasão. Mesmo tendo sido repreendido publicamente por suas ações (que, diga-se de passagem, não são totalmente conhecidas. O que se pensa no Reinado é que o contingente enviado foi menor que o esperado e chegou tarde demais para estabelecer as defesas de maneira apropriada, não que o exército jamais foi encaminhado a Khalifor), o regente já conseguiu que algumas forças de resistência fossem enviadas. Entretanto, o exército reunido é insuficiente na prática e está estabelecido a centenas de quilômetros da cidade-fortaleza.

Quem tem se aproveitado muito bem desta situação é o Príncipe Mitkov, de Yuden, fazendo discursos inflamados a favor da fortificação de Tyrondir e o envio de suas próprias forças à região do conflito. Para isso, entretanto, ele exige ser coroado Imperador-Rei, tomando o posto pertencente a Thormy. Para que isso aconteça é preciso que todos os regentes do Reinado aprovem a mudança — algo que, apesar da efetiva propaganda de Mitkov e o apoio de reinos como Zakharov a Yuden, parece longe de acontecer.

Claro que a situação pode mudar de uma hora para outra caso Thwor Ironfist resolva avançar com força total sobre Tyrondir...

Muitos se perguntam: porque os grandes heróis de Arton ainda não se envolveram no conflito? Por que Vectorius e Talude, os maiores magos vivos no mundo, ainda não fizeram nada a respeito? E quanto ao Protetorado do Reino?

Alguns ainda acreditam a ajuda não deve tardar, principalmente agora que a Aliança Negra tomou Khalifor. Mas há rumores sobre uma explicação mais fatídica: reunidos em conselho, os mais poderosos heróis de Arton decidiram que a Tormenta é uma ameaça mais importante que a invasão goblinóide. Além disso, Thwor não é um bugbear comum — sua chegada foi arquitetada pelos deuses, e não pode ser detida até que a profecia se cumpra. Ataques frontais a Thwor dificilmente resultarão em sucesso: de acordo com os membros presentes no conselho, Thwor é virtualmente imortal. Portanto, aos grandes heróis só resta uma coisa a fazer: esperar que a profecia se realize.

A Aliança Negra forma o mais poderoso e terrível exército de Arton. As várias raças que o compõem têm papéis diferenciados: os bugbears, mais fortes entre os goblinóides, formam a infantaria e também ocupam postos de comando; os hobgoblins constróem e operam máquinas de guerra, além de atuarem como arqueiros e estrategistas; os goblins formam pequenos grupos de assalto ou patrulha sob o comando de um líder (ou rei, entre eles) que cavalga um lobo; os orcs extraem minérios e forjam armas; e os ogres, fortes mas estúpidos, atuam apenas como soldados. Cada acampamento militar ou cidade conquistada pela Aliança Negra abriga centenas de membros de todas as raças.

A queda de Khalifor

Gatzvalith, o Lorde da Tormenta

Parte 5

O Terror vem do Céu

Tormenta.

Mesmo em um mundo infestado de feiticeiros malignos, povoado por dragões e atacado por demônios, nunca antes uma única palavra foi capaz de evocar tanta preocupação e medo na história de Arton. Mesmo agora que o general bugbear Thwor Ironfist e a Aliança Negra dos goblinóides tornaram-se uma ameaça real, a Tormenta é inquestionavelmente um perigo ainda mais mortífero.

Não há dúvida de que ela existe. A única pergunta é: como o mundo vai sobreviver a ela?

Por onde passa, a Tormenta destrói tudo aquilo que chamamos de vivo e belo. Ela parece expulsar os elementos que formam o mundo natural, restando apenas uma insuportável aridez e não-vida. Aqueles que tentam descrever uma área de Tormenta falam de um pesadelo tentando ocupar o lugar da realidade — ou pior, um pesadelo se TORNANDO realidade.

Mas, afinal, o que é a Tormenta? Histórias de horror sobre seu ataque trazem relatos confusos e conflitantes — uma tempestade mística, um efeito dimensional, nuvens de sangue, chuva ácida, relâmpagos destruidores, uma horda invasora de demônios... infelizmente, até onde os estudiosos da Grande Academia Arcana e da Ordem de Tanna-Toh puderam descobrir, a Tormenta é tudo isso. E muito mais.

E justamente esse "muito mais" permanece um mistério. As mentes mais brilhantes de Arton se empenham em pesquisar o fenômeno — incluindo Vectorius e Talude, os maiores magos viventes de Arton, entre outras figuras ilustres. Expedições de aventureiros tentam penetrar no território maldito para desafiar seus horrores, trazendo preciosos relatos. Muito foi descoberto, mas cada resposta traz centenas de novas perguntas e suspeitas. Com plena certeza, sabe-se apenas que a tempestade mágica de sangue é poderosa, destrutiva e absolutamente maligna.

Tantas dúvidas e rumores sobre a Tormenta estão trazendo pânico ao mundo. De onde ela veio? Onde vai atacar a seguir? Como pode ser detida? E a dúvida mais angustiante: será que ela PODE ser detida?

Tormenta em Tamu-ra

Uma das maiores ilhas de Arton abrigou em outros tempos uma nação vasta e exótica, apoiada em fortes tradições de nobreza, honra e espiritualidade. Esse reino trazia o nome de Tamu-ra, que significa "Império de Jade".

A cultura de Tamu-ra era muito semelhante àquela encontrada no Japão medieval da Terra. Lordes governavam feudos sob o comando de um imperador. Honrados e bravos guerreiros samurais protegiam a aristocracia, enquanto furtivos clãs ninja assombravam as montanhas como fantasmas, e ordens de magos e monges exerciam atividades místi-

cas. Humanos, anões, elfos e outras raças habitavam Tamu-ra, incluindo dragões — neste reino, dragões de coração nobre ocupavam lugares de destaque na sociedade. O próprio imperador de Tamu-ra era um dragão.

Devotada a proteger e honrar seus valores ancestrais, a bela nação de Tamu-ra provavelmente teria mudado muito pouco com a passagem dos milênios. Os mesmos palácios de bambu e papel, as mesmas fazendas de cultivo de pérolas, os mesmos templos seculares em honra aos deuses e dragões.

Mas veio a Tormenta.

Ela apareceu sem dar sinal, exceto um calafrio em pessoas mais sensíveis. No início parecia uma tempestade tropical, apenas outra entre muitas que assolavam Tamu-ra de tempos em tempos. Não demorou até que os cidadãos notassem algo errado, a garra gelada do medo espremendo seus corações; as nuvens de chuva eram negras, sim, mas também carregadas de vermelho. Como se estivessem prestes a derramar sangue em vez de água. E assim fizeram.

Choveu sangue em Tamu-ra. Sangue vermelho e ferroso, mas não humano — uma substância maléfica que ardia ao toque, derretia carne e ossos. Quase todas as criaturas da ilha morreram em agonia durante as primeiras horas da tempestade. Logo após vieram os relâmpagos descendo sobre as cidades, explodindo casas e torres, soterrando as vítimas ou privando-as de seu precioso abrigo contra a chuva. Seis milhões de tamuranianos encontravam uma morte lenta e cruel.

Pouco antes da tragédia, o imperador dragão Tekametsu empregou todo o seu poder mágico para transportar uma parte da cidade-capital até Valkaria — essas afortunadas almas não testemunharam o horror que estava por vir. Além destes, os poucos sobreviventes eram marinheiros, pescadores e outros que estavam em alto-mar no instante do ataque — mas estes infelizes não foram poupados. Além da chuva e raios, eles viram algo tão terrível que nenhuma mente racional podia tolerar. Hoje quase todos estão loucos, olhando para o vazio e gritando à noite. Acima de tudo, eles entram em pânico quando vêem sangue: dizem que, anos depois da tragédia, um dos sobreviventes gritou e morreu de puro pavor logo após colher uma rosa e ferir o dedo em seus espinhos...

Além dos habitantes da área transportada, os únicos remanescentes saudáveis de Tamu-ra são aqueles que estavam longe no momento da catástrofe — viajantes, peregrinos, mercadores e aventureiros. Atualmente, a maior comunidade de tamuranianos no mundo é Nitamu-ra, um tipo de "bairro tamuraniano" existente em Valkaria. Seus pouco mais de três mil habitantes tentam reunir fragmentos de sua cultura e conhecimento para preservar sua identidade e honrar a memória de seus ancestrais. Dizem que o imperador dragão de Tamu-ra sobreviveu à tragédia e agora vive ali secretamente; ele comanda Nitamu-ra e costuma contratar aventureiros para resgatar livros, pergaminhos e artefatos nativos de sua antiga terra.

Áreas de Tormenta

A passagem de uma revoada de dragões ou um exército goblinóide seria preferível a um ataque da Tormenta. Dragões e hobgoblins, ao menos, vão embora após fazer sua pilhagem e provocar a destruição desejada; mas a Tormenta é eterna, perene, imutável.

Pelo que se viu até hoje, uma região visitada pela tempestade mística jamais volta a ser como antes. O ataque inicial é muito mais violento, e dias depois dos raios e da chuva ácida as nuvens cessam de rugir — mas nunca, nunca desaparecem. O azul terá sido para sempre roubado do céu, agora bloqueado por nuvens rubras raivosas. A paisagem fica impregnada com um vermelho forte e opressivo.

O lugar é agora uma área de Tormenta.

Áreas de Tormenta são atualmente os lugares mais perigosos do mundo conhecido. Apenas os maiores heróis podem ter esperança de se aventurar em tais regiões e retornar com vida; viver ali, impossível. Embora os efeitos mais cataclísmicos se manifestem apenas durante os primeiros dias da Tormenta, ainda assim o lugar permanece extremamente hostil à vida humana. Pancadas de chuva ácida, neblina venenosa, tempestades elétricas e outros fenômenos macabros são freqüentes.

Os demônios responsáveis pela primeira onda de ataque permanecem por ali, caçando remanescentes, devorando corpos, vagando, voando e rastejando pelo lugar. Desde o início suspeitava-se que tais monstros eram nativos serviam a algum poder maior. Hoje não existe mais suspeita, mas sim certeza — como o mundo viria a descobrir mais tarde.

Poucos dias depois que a tempestade cai, a paisagem está corrompida. Não há vegetação, exceto por algumas árvores negras e retorcidas. Alguns aventureiros afirmam que tais "árvores" são na verdade um tipo de predador demoníaco, que agarra e mata aqueles que se aproximam demais. O terreno em geral é árido e rochoso, mas em alguns lugares podem ser encontrados rios e lagos formados pelo mesmo ácido escarlate que cai do céu em chuvas.

A impressão é que o lugar foi convertido em um reflexo maligno do que era antes. Casas, castelos e outras estruturas têm sua própria estrutura rearranjada. As paredes parecem feitas com uma mescla de ossos, pedra e metal enferrujado. O vermelho e o negro tomam conta de tudo. Sombras, que alguns dizem ser as almas daqueles mortos pela Tormenta, perambulam incessantemente, incapazes de alcançar o descanso eterno.

Clima Mortal

A tempestade de raios e a chuva ácida que marcam a chegada da Tormenta são mais intensas durante os primeiros 1d6 dias, destruindo quase tudo sob as nuvens sangrentas. Mais tarde o clima se torna menos hostil, mas ainda perigoso: em áreas de Tormenta, jogue 1d6 uma vez por hora de acordo com esta tabela:

1-3) Nenhum fenômeno hostil até a próxima hora.

A destruição de Tamu-ra

4) Chuva ácida. Personagens e objetos expostos à chuva sofrem 1 ponto de dano por rodada. A chuva vai durar 1d6x10 minutos.

5) Tempestade elétrica. Jogue 1d6 uma vez por minuto: um resultado 1 significa que os personagens são atingidos por um raio não-mágico que provoca uma explosão, atingindo todos a até 10m do ponto de impacto (8d6 pontos de dano). Um teste de Reflexos (CD 22) reduz o dano à metade. Os raios caem durante 1d6x10 minutos.

6) Neblina venenosa. Esta névoa tóxica provoca 1 ponto de dano por turno enquanto os personagens estiverem respirando. Personagens que não respiram ou são imunes a veneno não são afetados. Dura 1d6x10 minutos.

Um teste bem-sucedido de Conhecimento (áreas de Tormenta), CD 15, permite prever com 1d4 minutos de antecedência a ocorrência destes efeitos climáticos. A magia experimental *Proteção Contra a Tormenta* protege totalmente contra estes efeitos... enquanto funciona!

Efeitos da Tormenta

Apenas se aproximar de uma área de Tormenta já seria prova de grande bravura (ou estupidez). Arriscar-se em suas regiões periféricas vai além dos limites da prudência. Mas invadir suas partes mais profundas e retornar com vida torna você um dos maiores heróis de Arton.

O efeito mais imediato de uma área de Tormenta é o medo; quem observa suas paisagens macabras pela primeira vez tem a clara impressão de estar vivendo um pesadelo. Quando se aproxima da área, qualquer personagem deve fazer imediatamente um teste de Vontade (CD 26). Em caso de falha, a vítima sofre os mesmos efeitos da magia *Medo* durante 1d6x10 minutos. Criaturas imunes ao medo — como paladinos de 2º nível ou mais, ou personagens com o talento Coragem Total — dispensam o teste. Bônus oferecidos pela Aura de Coragem dos paladinos ou a habilidade de Inspirar Coragem dos bardos se aplicam normalmente.

Uma vez no interior da área, os personagens começam a sentir seus efeitos maléficos. Por sua natureza maligna e sobrenatural, qualquer criatura deste mundo que entra em uma área de Tormenta tem suas forças e poderes reduzidos, recebendo quatro níveis negativos. A magia *Proteção Contra Energia Negativa* e similares não têm efeito contra essa perda; apenas *Proteção Contra a Tormenta* pode fazê-lo.

Itens mágicos transportados para uma área de Tormenta também têm sua eficiência reduzida. Armas e armaduras mágicas sofrem um redutor de –2 em seus bônus (uma peça +4 se torna +2; uma peça +2 ou +1 se torna uma peça normal). Itens de outros tipos apenas sofrem um redutor de –4 em seu nível de conjurador.

Nenhum tipo de cura funciona aqui, seja natural ou mágica; é totalmente impossível recuperar Pontos de Vida em áreas de Tormenta. Personagens não recuperam seus PVs com descanso ou magia. Habilidades como regeneração ou cura acelerada não funcionam.

Para cada 24 horas na área, deve-se fazer um teste de Fortitude (CD 20). Falhar no teste significa receber mais quatro níveis negativos. A dificuldade do teste aumenta em CD+2 para cada dia seguinte. Níveis negativos são restaurados de forma normal quando se deixa a área, mas itens mágicos devem ser bem-sucedidos em um teste de Fortitude (CD 10, +2 para cada dia inteiro de exposição), ou não retornam ao normal.

Áreas de Tormenta têm ainda um efeito colateral extra: a vermelhidão que vem das nuvens torna toda a paisagem rubra, e fica difícil distinguir cores. Em geral, aquilo que já era vermelho ou amarelo parece mais claro, enquanto coisas azuis ou verdes ficam quase negras.

Habitantes da Tormenta

A tempestade não traz apenas nuvens vermelhas, chuvas de sangue ácido e relâmpagos destruidores. Com ela chegam também certos tipos de criaturas que só podemos classificar como demônios.

Áreas de Tormenta são habitadas — mas não por criaturas vivas. Pelo menos, não criaturas vivas como conhecemos. Até onde se sabe estes seres macabros existem em muitos tamanhos e formas; os menores percorrem a periferia enquanto os maiores e mais perigosos ficam nas partes mais profundas. Mas não se engane! Até mesmo o menor demônio da Tormenta pode dizimar um grupo de aventureiros inteiro.

As espécies conhecidas de demônios da Tormenta são descritas no capítulo "Criaturas".

A Tormenta Avança

A tragédia em Tamu-ra ocorreu há mais de uma década. Desde então todos preferiram acreditar que foi um fenômeno isolado, uma aberração da natureza — e que nunca voltaria a ocorrer. Infelizmente, estavam todos errados.

A primeira notícia sobre um novo ataque da Tormenta veio quatro anos depois, de um nômade do Deserto da Perdição; ele afirmava ter presenciado o mesmo fenômeno, as mesmas nuvens sangrentas destruindo tudo (felizmente, não havia muito para destruir naquela região remota). Pensou-se que o nômade era apenas vítima de uma miragem ou ilusão, mas novos relatos chegaram de outras partes de Arton. Além de vários pontos do Deserto, grandes áreas de Tormenta ocupam boa parte da Grande Savana e um trecho significativo das Montanhas Sanguinárias.

Desde então, a única área próxima de uma zona habitada a ser tomada pela Tormenta foi o Pântano de Tyzzis, além do Rio dos Deuses, na fronteira do reino de Trebuck. Dada a imprevisibilidade do fenômeno, precauções foram tomadas pelo Conselho de Trebuck. Forte Amarid, uma antiga e enorme fortaleza abandonada — situada em uma grande ilha no

Rio dos Deuses — voltou a ser ocupado com exércitos. Magos e estudiosos também se instalaram ali, ansiosos pela rara oportunidade de estar tão próximos de uma área de Tormenta. Mesmo Lady Shivara viria a fixar residência no lugar. Seria a primeira linha de defesa do reino contra a ameaça desconhecida.

Durante muito tempo esperou-se um ataque vindo do outro lado do rio. Mas o tempo foi passando, e nada acontecia. Estudos mostravam que não havia alteração no tamanho da área. Expedições de aventureiros eram organizadas para pesquisa e colheita de material para estudos. Poucos retornavam, mas aqueles que conseguiam eram tratados como heróis. E os tesouros que traziam — na forma de relatos, criaturas capturadas, ou mesmo ferimentos — ajudava os magos no preparo de magias que pudessem combater os efeitos nocivos da tempestade. Cada migalha de informação sobre a Tormenta e seus demônios era preciosa.

Vez ou outra um demônio se arriscava a voar na direção da fortaleza, sendo então abatido ou capturado. Alguns foram enviados à Grande Academia Arcana para estudos. Sendo estes os únicos sinais de investida do inimigo, durante mais de um ano Trebuck esteve preparada para um ataque que jamais aconteceu.

Forte Amarid

A Batalha de Amarid

A calmaria fez diminuir a tensão. Comerciantes e plebeus viram em Forte Amarid e seus arredores novas oportunidades, voltando a se estabelecer no local. Os soldados, outrora sempre vigilantes e prontos para lutar, agora andavam tranqüilos pelas ruas das novas cidades vizinhas. Apenas uma pequena parte do contingente permanecia em guarda nas muralhas. O que antes era uma fortaleza militar pronta para a guerra transformou-se em uma cidade comum.

Todos esperavam um ataque pelo outro lado do Rio dos Deuses. Todos esperavam um avanço das nuvens, trazendo a tempestade e os demônios.

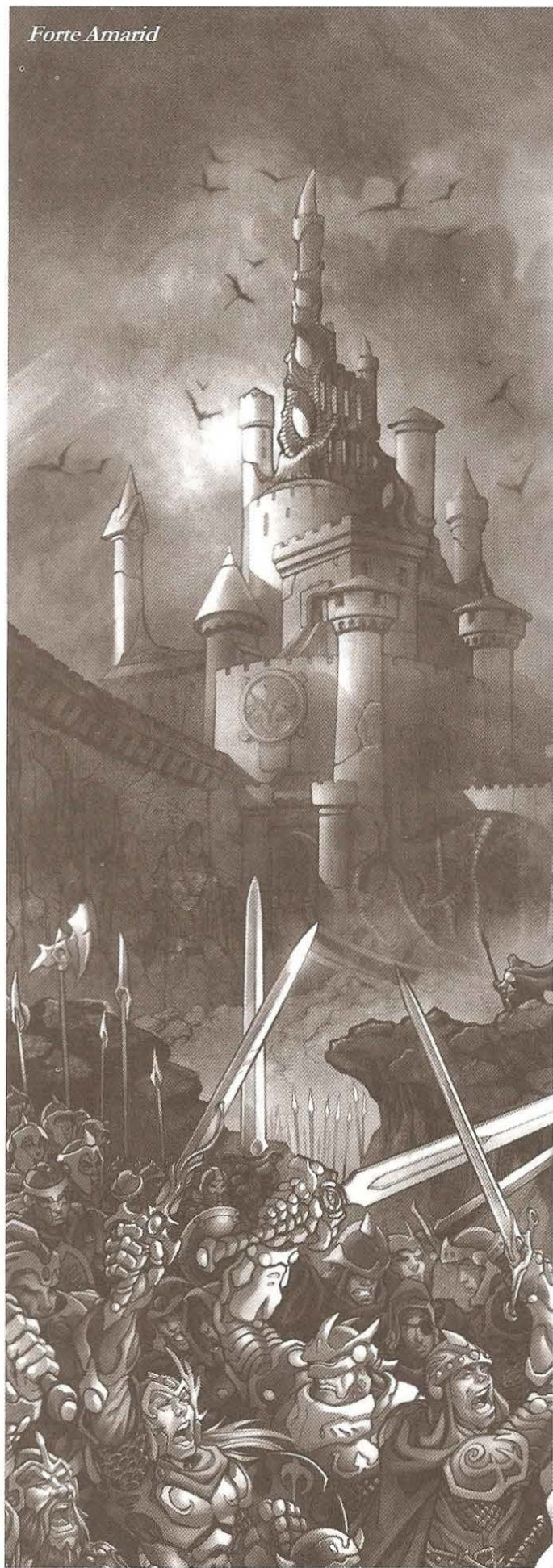
Todos estavam errados. Pois a Tormenta vem do céu.

Aconteceu durante as festividades do Dia do Acordo Pacífico, feriado que comemora o tratado de paz e cooperação entre os reinos de Sambúrdia e Trebuck. As nuvens rubras se formaram rápido, despejando raios e chuva ácida. E então vieram os demônios-inseto, destroçando todos que encontravam pela frente.

O massacre foi total. Pouquíssimos sobreviveram. Menos ainda conservaram alguma sanidade. Lady Shivara escapou graças aos esforços de Sorvaloth, o mago da corte, que com sua magia de teleporte levou-a para longe. Em poucas horas a área havia sido tomada.

Forte Amarid se encontra ocupado por demônios. Sua própria estrutura retorcida e escura, transformada em uma versão cruel e diabólica da construção original.

Com este trágico acontecimento, a regente resolveu dei-

xar as sutilezas de lado. Após enviar diplomatas por todo o Reinado e fazer um discurso emocionado frente ao Conselho de Deheon, ao povo de Valkaria e ao próprio Imperador-Rei Thormy, Lady Shivara conseguiu reunir um grandioso exército formado por soldados de várias partes do Reinado. Em três meses estavam todos prontos para o primeiro ataque frontal à Tormenta em larga escala.

A expectativa era grande. Além de Lady Shivara, os membros mais graduados do Protetorado do Reino também comandavam as tropas, entre outros heróis poderosos. O próprio Talude, Mestre Máximo da Magia, acompanhava os movimentos das tropas e oferecia proteção mágica a estas. Seu rival Vectorius, Senhor de Vectora, preferiu uma abordagem diferente, reforçando o exército do Reinado com sua cavalaria de grifos — todos devidamente fortificados com magia.

Nunca antes no mundo dos mortais tanto poder de combate foi reunido contra um único inimigo. Naquele dia as forças de Arton tiveram sua melhor chance contra a Tormenta.

Nem isso foi suficiente.

Após poucas horas de batalha, a forças do Reinado foram dizimadas. Mesmo protegidos por magia, muitos soldados caíam vítimas do próprio terreno maldito, queimados por ácido, sufocados pelo nevoeiro tóxico ou fulminados por relâmpagos. Os demais eram chacinados por hordas infindáveis de criaturas, em número e variedade nunca antes presenciadas em qualquer outra área de Tormenta.

O Protetorado perdeu metade de seus membros. Apenas os heróis mais poderosos conseguiram escapar, e mesmo assim a muito custo. Estes perceberam que algum tipo de poder imenso havia se instalado em Forte Amarid — um poder jamais visto na face de Arton. Um poder tamanho que pôde dissipar sem dificuldade as fortíssimas magias de proteção que preservavam as vidas dos combatentes contra a Tormenta, magias estas lançadas pelos próprios Talude e Vectorius. Talvez por essa razão, aparentemente nenhum deles ousa penetrar na Tormenta em pessoa.

Das centenas de soldados reunidos, não mais que cinqüenta sobreviveram. Destes, apenas quinze retornaram com a sanidade intacta — os demais foram reduzidos a farrapos humanos com as mentes destroçadas. A derrota foi amarga, mas pelo menos trouxe mais informações sobre o poder oculto sob a Tormenta.

Alguém, ou alguma coisa, reina em Forte Amarid.

Lordes da Tormenta

Durante muito tempo a Academia Arcana sustentou que os demônios da Tormenta vistos até agora são apenas peões. Soldados rasos de um "exército" muito maior, que seria liderado por criaturas ainda mais poderosas. Talvez os próprios responsáveis pela Tormenta.

Agora, após a Batalha de Amarid, não existe mais dúvida quanto a isso. Sozinhos, os demônios não teriam sido adversários para o poder combinado dos maiores heróis do Reinado. Mas os arquimagos foram capazes de identificar poderes e magias incríveis emanando de Forte Amarid — poder mágico suficiente para rivalizar com os deuses!

A existência de um ser misterioso com tanto poder ainda é puramente hipotética. No entanto, a criatura já recebeu o nome sinistro de "Lorde da Tormenta". É quase certo que cada área de Tormenta é governada por um destes Lordes, instalados em alguma estrutura no centro do fenômeno.

A real extensão do poder dos Lordes ainda é desconhecida. Entre outras habilidades, acredita-se que eles podem controlar livremente o clima nas áreas de Tormenta — lançando chuva ácida e neblina venenosa contra grandes tropas. Também é possível que consigam ver e ouvir tudo que os demônios menores vêm e ouvem (o que é assustador, pois algumas dessas criaturas perambulam disfarçadas pelo Reinado, como os demônios do tipo shinobi). Principalmente, os Lordes também podem conceder poder maligno àqueles que aceitam servi-los, gerando assim os algozes conhecidos como "servos da Tormenta". O diabólico Black Skull é atualmente o mais conhecido entre eles.

A verdadeira aparência do Lorde que reside em Amarid não é conhecida. Alguns sobreviventes afirmam ter visto, flutuando acima das torres, uma figura que lembrava um humanóide brutal, em armadura negra, usando uma capa negra e um elmo ornamentado com chifres de carneiro. Infelizmente, tais relatos podem muito bem ser fruto da insanidade — pois outros sobreviventes descrevem uma criatura totalmente diferente.

A própria Lady Shivara relatou que pôde "sentir" a criatura em sua mente, tentando atraí-la e corrompê-la com a promessa de incontáveis desejos a serem realizados. Ao mesmo tempo um nome ecoava em sua mente: Gatzvalith. Felizmente, Shivara foi lançada longe da zona de combate antes que algo mais grave acontecesse.

Levando em conta o que aconteceu em Trebuck, é possível que o tempo necessário para a manifestação de um Lorde seja variável. Os arquimagos têm certeza de que Gatzvalith só entrou em cena algum tempo depois que a Batalha de Amarid havia começado. Isso levanta a teoria de que os Lordes talvez necessitem de certo número de sacrifícios para surgir. Por outro lado, também é possível que a própria chegada do Lorde faça surgir o fenômeno. Tudo sobre a Tormenta ainda é incerto.

Levando em conta também que uma área de Tormenta drena a energia vital daqueles que ali entram, existe ainda a hipótese de que sejam na verdade regiões de um plano material alternativo. Partes de uma dimensão maligna e decadente, que por algum motivo está ocupando partes de nosso próprio mundo.

De qualquer forma, se nada for feito para derrotar os Lordes da Tormenta, é certo que Arton está condenado.

Gatzvalith sobrevoa
Forte Amarid

Khalmyr, Deus da Justiça

Parte 6

O Panteão

O mundo de Arton foi criado por vinte deuses maiores, nascidos da comunhão entre o Nada e o Vazio. Eles eram o Panteão. Mesmo divididos e orgulhosos, os deuses trabalharam juntos contribuindo com o que cada um tinha de melhor. Das relações amorosas entre os deuses, nasceram incontáveis deuses menores que serviam de consortes, companhia e servos para o Panteão.

Valkaria era a mais bela e ingênua das deusas, bondosa e doce. Mas sua ambição e sede de conquistas, características que cedeu à raça humana, lhe trouxeram a ruína. Ludibriada por Tilliann, o deus louco, e pelo Terceiro — aquele cujo nome real jamais deve ser pronunciado outra vez —, Valkaria arquitetou um plano para tomar o poder dos outros deuses para ela e seus parceiros.

Como era de se esperar, entretanto, o ambicioso plano foi descoberto antes que pudesse ser colocado em prática. Reunidos em conselho, os outros dezessete deuses decidiram a punição para os três traidores.

Tilliann foi aprisionado em um corpo mortal, condenado a vagar ensandecido por Arton. O Terceiro foi enterrado, soterrado sob o solo em algum lugar desconhecido. Ambos foram completamente esquecidos, e seus feitos perdidos no tempo. Nenhum deles jamais voltaria a ter servos entre os mortais.

Valkaria sofreu a pena mais branda. Foi permitido a ela conservar seu lugar no Panteão, mas não sua liberdade. Seu corpo foi transformado em pedra, na forma de uma gigantesca estátua. À sua volta formou-se a maior metrópole humana do mundo, como uma estranha homenagem póstuma. Dentro das fronteiras de sua cidade seu nome é lembrado e seu poder é atuante. Fora dela, contudo, relativamente poucos se lembram da bela Deusa da Ambição.

Com a queda de dois dos vinte deuses principais, outras duas divindades menores ascenderam a condições de destaque no Panteão: o trapaceiro Hyninn, Deus dos Ladrões, supostamente filho de Nimb; e mais tarde o cruel Ragnar, Deus da Morte entre os povos goblinóides.

Os Vinte Deuses

O Panteão é como são conhecidas coletivamente as vinte divindades maiores do mundo de Arton. Elas recebem esse status devido a seu poder individual, número de seguidores e, especialmente, porque eram as únicas presentes durante a criação do mundo artoniano.

Essa condição mudou apenas após a Revolta dos Três Deuses: Valkaria, Tilliann e o Terceiro. Enquanto a primeira teve seu status mantido, os outros dois deixaram de ser deuses. Para ocupar seus lugares ascenderam as divindades menores Ragnar e Hyninn.

Os atuais vinte membros do Panteão são:

Allihanna: deusa da natureza, dos animais, druidas e povos bárbaros.

Azgher: deus do sol, do dia, da luz e povos do deserto.

Glórienn: deusa dos elfos terrestres.

Hyninn: deus da trapaça e dos ladrões.

Keenn: deus da guerra e destruição.

Khalmyr: deus da justiça, da ordem, dos anões, paladinos e cavaleiros. Ele comanda o resto do Panteão, rivalizando este posto com Nimb.

Lena: deusa da vida, da fertilidade e da cura.

Lin-Wu: deus dragão do povo de Tamu-ra.

Marah: deusa da paz, amor, alegria e festividades.

Megalokk: deus dos monstros.

Nimb: deus do caos, do acaso, da sorte e do azar. Rival de Khalmyr no comando do Panteão.

Oceano: deus dos mares, dos marinheiros, elfos-do-mar, povos e criaturas marinhas.

Ragnar: antigo deus menor dos bugbears, que ascendeu ao posto de deus da morte e dos goblinóides. Também conhecido como Leen.

Sszzaas: deus da intriga, traição e das serpentes venenosas.

Tanna-Toh: deusa do conhecimento, das artes, dos escribas, bardos e povos civilizados.

Tauron: deus da força, coragem, da proteção dos fracos, e dos minotauros.

Tenebra: deusa da noite, das trevas, dos anões, mortos-vivos e das criaturas noturnas e subterrâneas.

Thyatis: deus da profecia e da ressurreição.

Valkaria: deusa da ambição, das aventuras e da raça humana.

Wynna: deusa da magia, dos magos e das fadas.

Descrição dos Deuses

Este é o formato da descrição dos deuses:

Nome: o nome pelo qual a divindade é mais conhecida, seguido por seu título mais importante ("Deusa da Natureza", "Deus da Justiça"...).

Outros Nomes: nomes diferentes pelos quais a divindade é conhecida por certos povos, raças ou em certas regiões.

Descrição: o histórico da divindade.

Motivações: as crenças e objetivos da divindade.

Avatar: a(s) forma(s) que a divindade utiliza mais freqüentemente quando interage com mortais.

Relações: suas amizades e inimizades com outros deuses do Panteão.

Tendência: a tendência da divindade. Ao contrário das regras normais do *Livro do Jogador*, clérigos (e outros servos dos deuses) de Arton podem ter tendências opostas às suas divindades, desde não seja diferente da Tendência dos Devotos (a seguir), e desde que o servo siga suas Obrigações e Restrições.

Tendência dos Devotos: a tendência dos adoradores típicos da divindade.

Crenças dos Devotos: aquilo em que acreditam os devotos do deus.

Servos: as classes de personagem que podem receber benefícios (Poderes Concedidos) por servir a este deus. Na maioria dos casos serão clérigos, paladinos e druidas. Xamãs são exatamente iguais a clérigos. Algumas divindades, como Tauron, também oferecem Poderes Concedidos a guerreiros, monges e outras classes combativas. Cada personagem só pode escolher servir a uma única divindade.

Domínios: os domínios aos quais um clérigo (apenas clérigos) daquele deus tem acesso. Clérigos podem escolher dois domínios, de forma normal.

Poderes Concedidos: os talentos aos quais o servo tem acesso, escolhidos na lista Talentos do Panteão (mais adiante). Estes talentos substituem os Poderes Concedidos recebidos por domínios; clérigos de Arton NÃO recebem Poderes Concedidos por domínios (mas ainda recebem magias de domínio, de forma normal).

Obrigações e Restrições: limitações ou normas que o servo deve seguir, impostas por sua divindade. Se violar estas normas, ele perde todos os benefícios de seus Poderes Concedidos durante algum tempo (dias, meses, ou até que realize alguma missão para recuperá-los). Ele ainda pode, entretanto, lançar magias divinas e usar quaisquer outras habilidades de classe.

Áreas de Influência: aspectos de interesse e autoridade para aquele deus.

Símbolo Sagrado: um símbolo que deve ser ostentado abertamente por servos daquele deus, seja na placa peitoral da armadura, em uma flâmula, escudo, medalhão ou de outra forma. Alguns deuses de natureza traiçoeira e furtiva, como Hyninn e Sszzaas, permitem a seus servos trazer o símbolo escondido — mas ele deve sempre ser transportado consigo.

Arma Preferida: arma que serve como símbolo para a divindade. Esta é a arma que surge quando o servo usa a magia *Arma Espiritual* (ou qualquer semelhante). Nomes que apareçam entre parênteses são o nome da arma pessoal usada pela divindade.

Cores Significativas: as cores normalmente usadas por servos do deus em suas vestimentas, ou na decoração em rituais e festas religiosas.

Lema: uma frase regularmente citada pelos devotos.

Allihanna

Deusa da Natureza

Outros Nomes: Allihannatantala, entre os elfos; Oghalla entre os minotauros; Grande Nagah entre as nagas; Mãe Natureza ou apenas Deusa entre druidas; Deus Macaco, o Grande Leão, o Urso Dourado, a Mãe Águia e centenas de outros entre tribos bárbaras.

Descrição: Allihanna é a deusa de toda a vida selvagem de Arton. Ela abrange quase todos os cultos bárbaros ligados aos animais: embora cada culto tenha seu próprio deus, representado por um animal diferente, na verdade todos se dirigem a Allihanna. Isso significa que tanto o Deus Macaco da Grande Savana quanto o Urso Dourado das Montanhas Sanguinárias são faces desta deusa, assim como centenas de outros cultos animais de Arton.

Em sua forma pura, Allihanna também é venerada pelos druidas. Embora se refiram a ela como uma mulher, sua verdadeira aparência é de um animal quadrúpede com muitas cabeças, cada uma representando um animal diferente.

Cogitou-se durante muito tempo que o culto a Allihanna foi trazido pelos elfos (seu nome seria uma contração de Allihannatantala, como os elfos se referem a ela). Mas, de acordo com estudos comprovados, a devoção à Deusa da Natureza teve início mesmo entre as primeiras tribos humanas, tornando este talvez o culto mais antigo de Arton. Praticamente todos os habitantes do continente respeitam um ou mais aspectos de Allihanna, mesmo que não conheçam seu nome verdadeiro. Até mesmo goblinóides costumam mostrar certa reverência a ela, tornando-se xamãs (mas não druidas).

Motivações: Allihanna é a protetora dos animais e recursos naturais de Arton. Ela reconhece que parte deles precisa ser consumida pelo bem dos humanos e outras raças, mas não tolera abusos. Para ela, as civilizações de Arton perderam a pureza de outrora, hoje encontrada apenas entre os povos bárbaros, os principais protegidos da deusa.

Avatar: quando se manifesta, Allihanna costuma assumir a forma do exemplar mais belo de um animal venerado na região. Em alguns casos prefere a forma de uma fada ou fauno, principalmente ao lidar com aventureiros ou druidas.

Relações: Allihanna tem uma relação conturbada com Megalokk, deus dos monstros e seu irmão. Enquanto ela cuida dos animais "normais", buscando o equilíbrio natural, ele apenas despeja sobre o mundo monstros ferozes e com desejo de matança. Felizmente para ela, os outros deuses intercederam a seu favor sob o comando de Khalmyr, confinando os monstros de Megalokk a territórios próprios.

Allihanna odeia Tanna-Toh, a deusa do conhecimento, pelo desprezo que ela mostra pelos povos bárbaros e "não-civilizados"; e também Ragnar, por sua praga goblinóide que destrói tudo em seu caminho.

Tendência: Neutra e Boa.

Tendência dos Devotos: qualquer.

Crenças dos Devotos: a natureza, os animais e plantas são parte do mundo. Como podemos nos afastar deles, se também o somos? A vida ao natural e o respeito à Deusa nos guia para a tranqüilidade e felicidade.

Servos: druidas, clérigos (xamãs), rangers.

Domínios: Bem, Animais, Plantas, Cura.

Poderes Concedidos: Amigo dos Animais, Dom da Profecia, Médico Nato, Memória Racial, Voz de Allihanna.

Obrigações e Restrições: são diferentes para druidas e xamãs. Druidas de Allihanna não podem usar armaduras de metal ou armas cortantes (exceto no caso de armas naturais, como garras e dentes; ou armas geradas por magia). Armaduras de couro são permitidas somente se foram feitas com o couro de animais que tiveram morte natural. A morte de animais selvagens só é permitida em defesa própria. Druidas não recuperam Pontos de Vida quando descansam em cidades. Xamãs são responsáveis por uma comunidade (aldeia, tribo...) e sempre devem usar seus poderes apenas para o bem dessa comunidade (portanto, raramente podem se "aventurar").

Áreas de Influência: natureza, animais, plantas, povos bárbaros, terra.

Símbolo Sagrado: o símbolo de Allihanna varia. Para os bárbaros e outros adoradores de animais, seu símbolo corresponde à imagem do respectivo animal. Para os druidas o símbolo costuma ser uma pequena árvore cheia de ramos.

Arma Preferida: bordão.

Cores Significativas: verde-folha, verde-musgo, marrom.

Lema: "O caminho da natureza é aquele que leva à pureza primordial."

Druida de Allihanna

Os servos de Allihanna, a Mãe Natureza, dividem-se em dois tipos: druidas e xamãs (clérigos). Na verdade são poucas as diferenças, ambos são sacerdotes devotados à proteção dos animais e da vida selvagem.

Os druidas de Allihanna são reclusos, vivendo isolados em uma área selvagem — sozinhos ou em pequenos grupos formados apenas por outras Druidas. Por seu contato maior com a natureza, o druida tem mais facilidade para sobreviver em lugares selvagens e lidar com animais. Por outro lado, ele tem grande dificuldade em se relacionar com pessoas e agir em grandes centros urbanos. Pouca coisa consegue deixar um druida mais nervoso que uma cidade cheia de gente.

Uma vez que os animais são seus únicos companheiros, druidas costumam vestir apenas trapos. Eles encontram formas criativas de conseguir material para suas roupas: couro de grandes répteis (que descamam de tempos em tempos), membranas de grandes ovos, seda de casulos, conchas, folhas, flores, plumas...

Allihanna,
Deusa da Natureza

Xamã de Allihanna

Ao contrário do recluso druida, que age sozinho ou em pequenas seitas formadas apenas por outros druidas, o xamã de Allihanna tem um papel mais parecido com o de um sacerdote. Ele costuma ser encontrado atuando em pequenas comunidades ou tribos; ele é o clérigo dos bárbaros, o guia espiritual em sociedades primitivas.

Em uma aldeia, o xamã é uma figura de grande importância. Ele costuma ser a única pessoa no local com poderes mágicos, e representa a ligação entre o mundo dos homens e o mundo dos espíritos. Eles curam doenças, abençoam e adivinham o futuro, entre outras tarefas "sobrenaturais". Na maior parte das vezes são membros muito respeitados e poderosos em suas tribos — ou, em certos casos, temidos.

Ao contrário dos selvagens druidas, o xamã tem maior aptidão para lidar com pessoas. Na verdade, em uma tribo de bárbaros, ele talvez seja o mais indicado para lidar com forasteiros e "gente civilizada". Mesmo assim ele ainda será amável com animais, geralmente recebendo de volta a mesma gentileza.

Xamã do Grande Animal

Nem todos os xamãs de Allihanna conhecem a deusa por esse nome. Entre os bárbaros é muito comum o costume de venerar um animal espiritual, o totem sagrado de sua tribo.

Alguns estudiosos teorizam que cada um desses espíritos representa uma divindade menor — mas isso é um erro. Embora existam muitos deuses menores ligados a animais, todos os xamãs do Grande Animal são na verdade clérigos de Allihanna. Isso ocorre porque a própria deusa pode assumir a forma de qualquer espécie animal. Isso significa que tanto o Deus Macaco da Grande Savana quanto o Urso Dourado das Montanhas Sanguinárias são faces desta deusa, assim como centenas de outros cultos animais de Arton.

Exceto por esses detalhes, o xamã do Grande Animal não é muito diferente de um xamã de Allihanna convencional. Ele pode ser reconhecido por exibir, como símbolo sagrado, a imagem do animal que ele venera.

Azgher

Deus do Sol

Outros Nomes: Vigilante; Aquele-que-Tudo-Vê; Seolloes entre os minotauros; Astar o Sorridente entre o povo fada.

Descrição: Azgher é o deus sol louvado pela tribo Sar-Allan, os guerreiros do Deserto da Perdição. Ele representa tanto o calor agradável e necessário do astro-rei quanto a fúria do deserto. Azgher é também o Vigilante, Aquele-que-Tudo-Vê. Nada acontece durante o dia sem que ele saiba.

Para alguns, Azgher também é conhecido como o deus dos viajantes (afinal, todos se orientam pelo sol quando perdidos), embora ele seja pouco cultuado fora das áreas desérticas. Existem poucas ilustrações ou pinturas representando Azgher, mas a forma encontrada com mais freqüência é uma silhueta humanóide envolta por chamas ou uma claridade ofuscante.

Motivações: Azgher é um deus benevolente, mas também exigente e orgulhoso. Sua caminhada diária pelos céus de Arton derrama calor e conforto sobre o mundo, e ele sabe disso. Azgher vê o planeta como um filho que merece cuidados, mas que também precisa mostrar respeito ao pai. Qualquer problema em Arton acontecido durante o dia é fato conhecido por Azgher: dizem que, entre os deuses, ele foi o primeiro a perceber a chegada da Tormenta.

Avatar: não há notícias sobre manifestações de Azgher sobre o mundo. Seus clérigos dizem que ele prefere ficar nos céus, onde pode ver tudo com mais clareza.

Relações: Azgher tem boas relações com Khalmyr e Oceano, e um ódio mortal por Ragnar, Keenn e Tenebra.

Tendência: Leal e Bom.

Tendência dos Devotos: qualquer.

Crenças dos Devotos: o sol é generoso. Vigia e protege Arton de todo o mal. Derrama seu calor dourado sobre o mundo. Sem ele, estaríamos nas garras da Deusa das Trevas e suas criaturas monstruosas.

Servos: clérigos, paladinos, guerreiros.

Domínios: Bem, Fogo, Sol, Viagem.

Poderes Concedidos: Amigo de Azgher, Destruir o Mal Adicional, Espada em Chamas, Imunidade Contra o Fogo.

Obrigações e Restrições: o Clérigo do Sol deve cobrir o rosto com uma máscara, capuz ou trapos: ele jamais pode mostrar seu rosto, exceto para os sumo-sacerdotes. O rosto do clérigo só é revelado abertamente em seu funeral, em uma cerimônia solene. Caso seu rosto seja visto por outros, o clérigo perde todos os seus poderes durante 1d6+2 dias.

O clérigo de Azgher também tem a obrigação de doar para sua tribo todo e qualquer ouro que venha a conseguir, seja na forma de moedas ou objetos.

Azgher só permite o uso de três tipos de arma: o arco, a cimitarra e a lança. Nenhum tipo de armadura é permitido, apenas escudos.

Áreas de Influência: dia, vigilância, proteção, povos do deserto, fogo, luz.

Símbolo Sagrado: um sol dourado.

Arma Preferida: lança curta (Raio de Sol).

Cores Significativas: branco, dourado.

Lema: "Todo o ouro veio de Azgher, e deve retornar a Azgher."

Clérigo de Azgher

Estes são os sacerdotes de Azgher, deus do sol e dos povos do

deserto. Embora seu culto seja mais comum no Deserto da Perdição, ele também é praticado no Deserto Sem Retorno de Lamnor — nos poucos lugares que a ameaça goblinóide ainda não alcançou.

Conta-se que só existe um grande templo de Azgher em Arton — na aldeia da tribo Sar-Allan, no meio do Deserto da Perdição. Construído em forma de pirâmide, ele mostra em sua face leste um gigantesco símbolo em forma de sol, feito de ouro! Dizem que, uma vez por ano, todo o ouro acumulado pelos Clérigos de Azgher é magicamente fundido ao símbolo para torná-lo cada vez maior, durante um ritual que dura três dias e três noites. É sabido que muitos grupos gananciosos de aventureiros tentaram achar o templo; nunca voltaram a ser vistos novamente.

Existem alguns devotos de Azgher no restante de Arton, mas não há outros templos. Seus fiéis costumam louvá-lo com privacidade em pequenos altares. Isso acontece porque os Clérigos de Azgher só costumam deixar o Deserto da Perdição durante missões importantes ou em busca de ouro. Dificilmente um deles vai fixar residência fora do Deserto.

Clérigos de Azgher sempre escondem seu rosto (conforme as exigências de sua crença) e exibem a figura dourada de um sol como seu símbolo sagrado, seja na forma de uma jóia, bandeira ou escudo.

Guerreiro de Azgher

O guerreiro de Azgher é, na verdade, o paladino do Deus-Sol. Eles são os guerreiros santos dos povos do deserto. Vestem-se de branco e dourado, muitas vezes exibindo em um pequeno escudo o símbolo sagrado de seu deus (um sol). Seu rosto está sempre oculto, pois é obrigatório. Usam as mesmas armas preferidas pelos guerreiros de seu povo: a espada longa, a cimitarra, a lança, o arco, o bumerangue ou o chakram.

Glórienn

Deusa dos Elfos

Outros Nomes: a Dama de Olhos Tristes, entre os elfos-do-mar; esta raça submarina de Arton conhece e mostra certo respeito pela deusa élfica, mas sua divindade principal é o Oceano.

Descrição: Glórienn é a deusa e guardiã da raça élfica. As escrituras sagradas dos elfos dizem que ela foi a responsável pela criação desta que é a raça mais antiga de Arton, e até hoje esta teoria não foi negada. Nos tempos em que a cidade de Lenórienn ainda se erguia majestosamente em Lamnor, a deusa era amplamente cultuada entre os elfos.

Contudo, após a humilhação e quase aniquilação do povo élfico nas mãos dos goblinóides, muitos fiéis de Glórienn lhe viraram as costas e abandonaram o culto. Ao contrário dos tamuranianos, que entenderam o esforço de seu deus Lin-Wu na batalha contra a Tormenta, os elfos acham que a deusa falhou miseravelmente ao permitir a destruição de sua pátria.

Após abdicar de sua crença a Glórienn, os elfos têm adotado divindades humanas — mas isso só costuma acontecer entre os membros mais "maleáveis" e menos arrogantes da sociedade élfica. A maioria prefere adorar Allihanna, a deusa da natureza, ou simplesmente ignorar a existência dos deuses. Eis porque sacerdotes elfos são incomuns em Arton.

Motivações: assim como seu povo, hoje em dia Glórienn é uma deusa ressentida e amargurada. Ela não entende como os outros deuses puderam permitir que os elfos fossem quase destruídos pela mão maligna de Ragnar. Glórienn acredita que tudo fez parte de um estratagema para aniquilar a raça élfica, sua magnífica criação... tudo em nome da inveja.

Para aumentar ainda mais sua mágoa, Glórienn tem sido abandonada pouco a pouco pelos próprios filhos — feridos pela queda de Lenórienn, eles não acreditam mais na deusa. Atualmente ela está tão vulnerável que certos deuses menores ameaçam tomar seu lugar no Panteão, entre as vinte divindades principais de Arton. No momento, seu principal objetivo é reconquistar a confiança dos elfos e reconstruir sua nação. E, para isso, ela será capaz de qualquer coisa...

Avatar: Glórienn costuma ser vista como uma elfa arqueira ou um guerreiro elfo usando duas espadas.

Relações: Glórienn está em posição delicada dentro do Panteão; ela está magoada com todos e não confia em mais ninguém — mas não pretende se voltar contra eles, pois sabe que seu povo não sobreviveria a uma guerra santa.

Por pura ironia, o único com quem Glórienn acredita que pode contar é Tauron, que sempre protegeu os fracos contra os fortes. Apesar desse golpe em sua dignidade, a deusa élfica está pensando em aceitar sua proteção. Apenas uma coisa a impede: Tauron exige tributo por sua proteção. Glórienn teme que esse pacto tenha como resultado a escravidão da raça élfica nas mãos dos minotauros, coisa que já acontece no reino de Tapista.

Tendência: Caótica e Boa.

Tendência dos Devotos: qualquer.

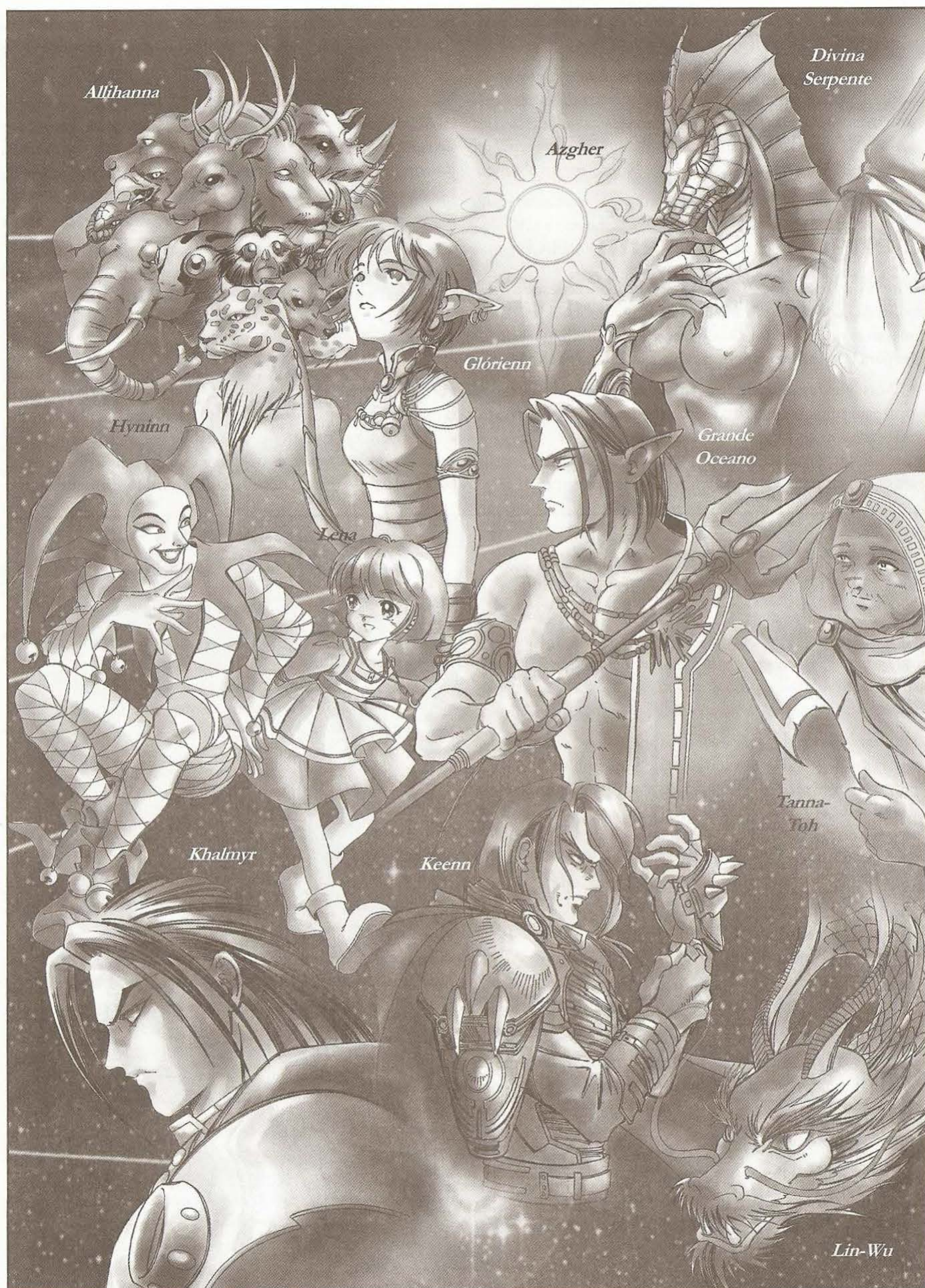
Crenças dos Devotos: os elfos são a raça mais antiga e perfeita de Arton. São aquilo que os humanos sonham ser algum dia. Glórienn deve ser admirada e venerada por sua obra, e não rejeitada por aqueles de pouca fé.

Servos: clérigos, paladinos (estes atualmente sem Poderes Concedidos), rangers.

Domínios: Bem, Guerra, Magia.

Poderes Concedidos: Espada de Glórienn, Flecha de Glórienn, Habilidades Mágicas Ampliadas, Inimigo de Goblinóides.

Obrigações e Restrições: apenas elfos podem ser clérigos desta ordem. Um clérigo de Glórienn jamais pode ignorar um pedido de ajuda de outro elfo e deve proteger qualquer membro de seu povo até a morte, se preciso. Jamais pode atacar, ferir ou mesmo erguer a mão contra outro elfo.

Allihanna
Azgher
Divina Serpente
Glórienn
Hyninn
Grande Oceano
Lena
Tanna-Toh
Khalmyr
Keenn
Lin-Wu

Áreas de Influência: elfos, florestas, arte, beleza, magia, arqueiros.

Símbolo Sagrado: arco e flecha dourados.

Arma Preferida: espada longa.

Cores Significativas: verde, branco.

Lema: "Os elfos são a perfeição. Nunca foram e nunca poderão ser realmente derrotados."

Clérigo de Glórienn

Glórienn, a Deusa dos Elfos, está em decadência desde a destruição de Lenórienn pela Aliança Negra dos goblinóides. Após o massacre que sofreram, poucos sacerdotes elfos têm fé suficiente para continuar seguindo sua antiga deusa.

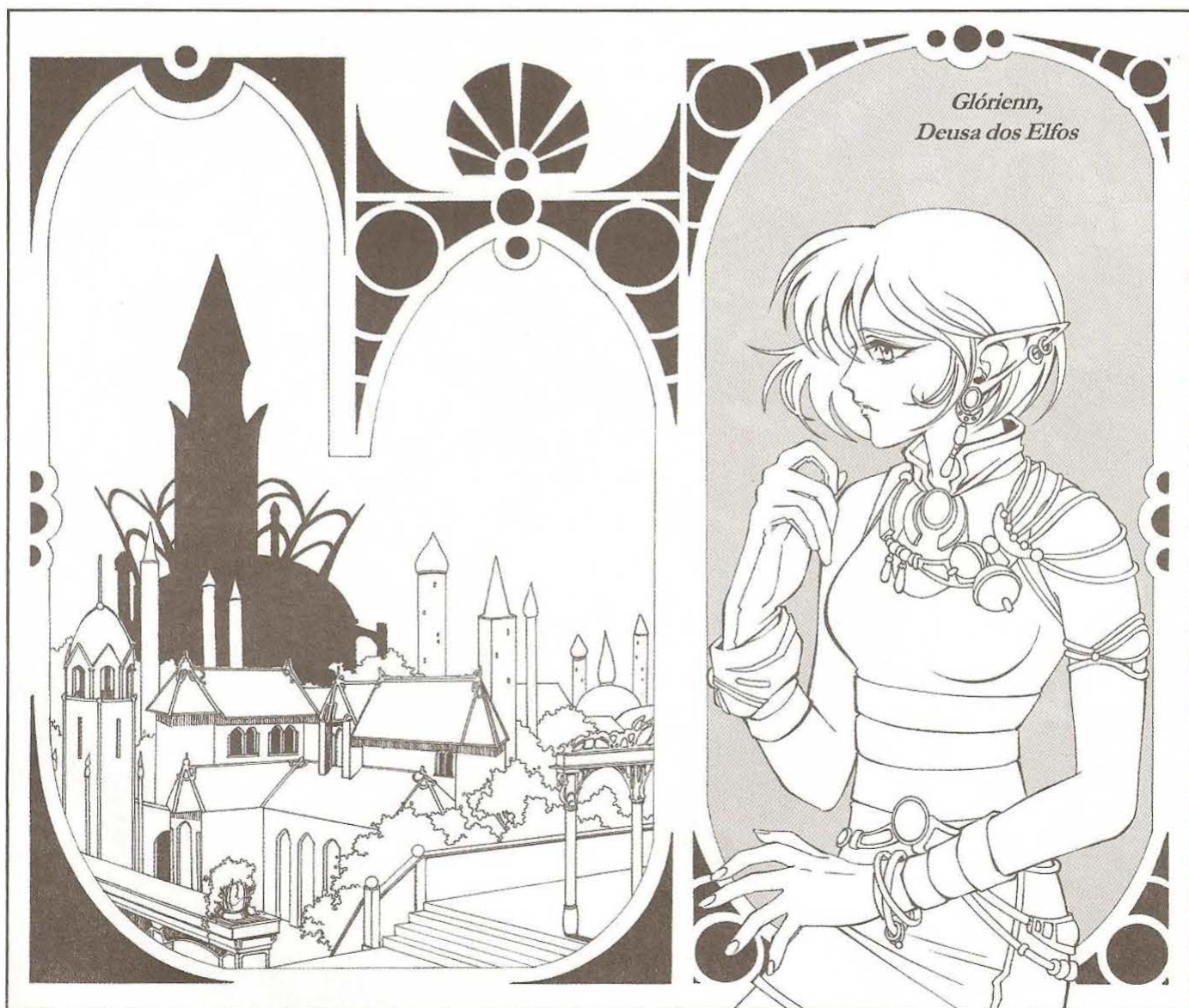
Mas eles ainda existem, e são devotos fervorosos. Encarnam principalmente o aspecto protetor da deusa, sendo peritos em combate com as mais tradicionais armas élficas — a espada longa e o arco. Por outro lado, estão sempre prontos para discursar pacificamente em favor de sua crença. De fato, existe uma grande preocupação destes Clérigos em mostrar que Glórienn não tem culpa alguma pela destruição de Lenórien; teriam sido os deuses humanos que, por omissão, permitiram a Ragnar ganhar força para atacar.

Com seu esforço, os clérigos de Glórienn estão conseguindo novos simpatizantes — especialmente entre os elfos mais jovens, que perderam a família durante o fatídico ataque hobgoblin. Cheios de revolta, eles querem receber o poder da deusa para lutar contra a Aliança Negra.

Estes Clérigos costumam vestir mantos verdes e/ou brancos, trazendo bordado o símbolo sagrado de Glórienn: um arco e flecha prateados.

Espada de Glórienn

Há muito tempo, durante a Infinita Guerra dos elfos contra os hobgoblins, a Deusa dos Elfos tinha paladinos: eram a Espada de Glórienn, um grupo especial de guerreiros santos que recebia poderes especiais de sua deusa. Ao longo dos anos de batalha sua atuação foi decisiva na defesa de Lenórienn contra

Glórienn, Deusa dos Elfos

os hobgoblins — e seu líder, Berforam, foi um dos maiores guerreiros elfos do mundo.

Então veio o dia terrível em que a Aliança Negra dos goblinóides arrasou a cidade dos elfos. As Espadas lutaram como puderam, clamando por sua deusa em combate, mas de nada adiantou. Lenórienn caiu. E o grande Berforam, sentindo-se traído por sua deusa, hoje comanda os Elfos Negros — uma seita de elfos devotados ao ódio de Glórienn, e os maiores inimigos dos clérigos desta deusa.

Nos dias de hoje, Glórienn está fraca e sem poderes. Ela não pode mais criar Paladinos. Mesmo assim, alguns poucos guerreiros elfos tentam manter vivos os antigos ideais dos Espadas e impedir a extinção total da ordem.

Ser um Espada de Glórienn não é fácil: para isso um elfo deve viver seguindo o código de conduta de um paladino, mas SEM receber quaisquer poderes divinos. Muito poucos aceitam este tipo de vida. Eles o fazem por pura fé, acreditando que um dia o poder de sua deusa será restituído, e eles voltarão a ser legítimos guerreiros santos.

Hyninn

Deus da Trapaça

Outros Nomes: Mith-Allinnor, entre os anões; Quindallas, entre os elfos; o Brincalhão entre halflings e o povo-fada; Wang-Ho, entre os tamuranianos.

Descrição: o ardiloso Hyninn é o deus da trapaça, brincadeiras e artimanhas. Sendo assim, não é à toa que ele também seja considerado o deus dos ladrões. Praticamente cada guilda de ladrões em Arton tem pelo menos um sacerdote deste deus, atuando como conselheiro ou até mesmo líder.

Mas Hyninn não é louvado apenas por ladrões: alguns de seus seguidores são governantes e estrategistas, que admiram sua esperteza. Ele também tem a simpatia dos halflings, que o vêem como um deus despreocupado e brincalhão. Por sua natureza, acredita-se que Hyninn seja, na verdade, filho de Nimb. Seu símbolo é uma raposa.

Motivações: as motivações de Hyninn não podem ser consideradas boas ou más. Em um dia ele pode armar um plano que poderá frustrar os planos de Khalmyr; e no dia seguinte seria capaz de tramar contra o próprio Ragnar, salvando milhares de vidas. Conta-se até que ele teria participado do esquema que impediu o deus Sartan de atacar o plano material, durante a saga do Disco dos Três.

Ao que parece, Hyninn não quer mais poder ou mais seguidores do que já tem. Seu único objetivo é provar que é o mais esperto e ardiloso dos deuses. Hyninn é conhecido por armar planos mirabolantes (mas quase sempre inofensivos) apenas para assustar, desconcertar ou humilhar os outros deuses. No Panteão, quase todos tratam Hyninn como um deus inofensivo, uma espécie de bobo da corte. Mas outros acham o deus da trapaça traiçoeiro demais para ser confiável, e acreditam que por trás de suas brincadeiras aparentemente despretensiosas existe um plano muito, muito maior...

Avatar: a forma mundana de Hyninn varia enormemente, dependendo da missão a ser confiada e da peça a ser pregada. Suas formas preferidas, entretanto, são um ladrão halfling, um bardo humano (vestido como bobo da corte) ou um macaco falante.

Relações: aparentemente, Hyninn não é amigo ou inimigo de ninguém — nenhum deus é tolo o bastante para confiar nele. Mas é verdade que o deus trapaceiro costuma irritar imensamente Khalmyr e Lin-Wu.

Hyninn também costumava se considerar o grande rival de Sszzaas; o deus da intriga, traição e mentira havia sido o único realmente capaz de desafiar sua esperteza.

Tendência: Caótico e Neutro.

Tendência dos Devotos: qualquer não leal.

Crenças dos Devotos: o mundo é dos astutos. Faça aos outros antes que façam com você. Lei e ordem são para os tolos, para os que se deixam apanhar. Vitorioso é quem consegue prosperar sem seguir regras.

Servos: clérigos.

Domínios: Caos, Sorte, Viagens, Enganação.

Poderes Concedidos: Disfarce Ilusório, Forma de Macaco, Talento Ladino, Ventriloquismo.

Obrigações e Restrições: clérigos de Hyninn nunca podem se recusar a fazer parte de uma trapaça ou artimanha que esteja sendo arquitetada. A única exceção, quando o clérigo tem liberdade de escolha, é quando essa ação contraria sua tendência.

Quando participa de missões ao lado de outros aventureiros — especialmente clérigos de outros deuses —, um clérigo de Hyninn DEVE fazer com que algo embaraçoso aconteça com um de seus colegas. Isso não significa provocar o fracasso da missão, apenas fazer algo que prove sua esperteza. Coisas como trocar o livro de magias do mago por um livro de receitas, ou lambuzar com mel as barbas do anão enquanto ele dorme. Caso não consiga pregar nenhuma peça em ninguém até o final da missão, o clérigo perde todos os seus poderes e magias — e só poderá recuperá-los quando voltar a fazer uma trapaça com sucesso.

Áreas de Influência: ladrões, armadilhas, mentira, ilusão, furtividade, crime.

Símbolo Sagrado: adaga atravessando uma máscara, ou uma raposa.

Arma Preferida: adaga (Falso Amigo).

Cores Significativas: vermelho, cinza, preto.

Lema: "Hyninn? Nunca ouvi falar."

Clérigo de Hyninn

Hyninn, o Deus da Trapaça, tem como maiores devotos não os sacerdotes — mas sim ladrões, que fazem orações antes de

Marah
Megalokk
Nimb
Ragnar
Thyatis
Sszzaas
Tanna-Toh
Lin-Wu
Wynna
Tenebra
Valkaria

executar algum "serviço".

Mesmo assim, o Deus dos Ladrões também tem clérigos. Eles geralmente atuam como conselheiros dos chefes de guildas e quadrilhas (isso quando os chefes não são eles próprios). Templos destes deuses são considerados sagrados pelos ladrões, sendo proibido exercer atividades criminosas ali.

Como não existe uma ordem organizada destes clérigos, um pretendente precisa primeiro encontrar um clérigo deste deus e provar sua devoção para ser aceito como discípulo — o que não é fácil. Geralmente os candidatos precisam ter inteligência acima da média normal. No final de seu treinamento o discípulo só recebe seu símbolo sagrado se passar pela última prova: pregar uma peça em seu próprio mestre.

O símbolo sagrado de Hyninn é uma pequena adaga atravessando uma máscara. Todos os clérigos da ordem usam esse símbolo na forma de um pequeno medalhão que trazem escondido sob a roupa (afinal, não é algo que possam exibir abertamente!). Hyninn é um dos poucos deuses do Panteão que permitem a seus clérigos ocultar o símbolo sagrado. Em geral, para evitar problemas com a lei, o clérigo de Hyninn finge ser clérigo de alguma outra divindade, vestindo-se como tal.

Keenn

Deus da Guerra

Outros Nomes: Hullaimm, entre os anões; Glada entre os minotauros; Hrumork entre os orcs; Gorak, entre bárbaros.

Descrição: a divindade suprema da guerra. Responsável por todas as maquinações e intrigas que resultam em batalhas sangrentas no decorrer da história de Arton. Muitos guerreiros costumam reverenciar a figura de Keenn.

Conta-se que há muito tempo Keenn não era tido como um deus maligno. Muitos acreditavam que ele representava todos os aspectos da guerra, inclusive aqueles "menos ruins" (já que nunca há coisas boas na guerra). Entretanto, com a expansão do culto a Khalmyr e o posterior apontamento do Deus da Justiça como representante do lado justo da guerra, Keenn passou a ser encarado como símbolo de tudo que há de maléfico nas batalhas. Não se sabe o quanto disso é verdade. O fato é que, hoje em dia, seguidores de Keenn não despertam muita simpatia entre os habitantes de Arton — especialmente porque este é o deus reverenciado pelo infame Mestre Arsenal, atualmente seu sumo-sacerdote.

Normalmente Keenn é visto como um imenso guerreiro em armadura completa de cor negra. Ele carrega um machado e um martelo de guerra.

Motivações: existe apenas uma certeza sobre Keenn: ele quer destruição. Quanto mais uma guerra se prolonga, quanto mais pessoas morrem em batalha, maior seu poder. Dizem que, em tempos de paz, Keenn caminha sobre Arton agindo como agente duplo, sussurrando intrigas entre reinos vizinhos e incitando novos conflitos. Alguns acreditam inclusive que ele, tempos atrás, acendeu o estopim do conflito que resultou na Grande Batalha — e que a atual Aliança Negra dos goblinóides seria na verdade um estratagema de Keenn, e não de Ragnar, como se pensa.

Cogita-se entre os estudiosos que seu objetivo é selecionar a raça suprema de Arton. Assim, a guerra funcionaria como um meio de "seleção natural", uma vez que apenas os fortes sobrevivem. Sob este aspecto, Keenn é muito parecido com Megalokk.

Avatar: a aparência de grande guerreiro em armadura negra ou escarlate é a forma principal de Keenn, vista com freqüência em pinturas. Quando necessário, contudo, Keenn pode assumir formas mais inofensivas — como um elfo arqueiro, por exemplo. Afirma-se também que, vez ou outra, o deus da guerra se disfarça como uma espada mágica inteligente, manipulando seu portador para que ele siga seus desígnios.

Relações: logicamente, Keenn é o grande rival de Khalmyr como o verdadeiro deus da guerra. Ele também está em oposição a Marah, a deusa da paz. Entre os poucos aliados de Keenn estão Megalokk, Tenebra e, ocasionalmente, Ragnar e Tauron.

Tendência: Caótico e Maligno.

Tendência dos Devotos: qualquer.

Crenças dos Devotos: a paz é para os fracos e covardes. É fácil viver sem lutar. Apenas em batalha provamos nosso valor.

Domínios: Mal, Guerra, Força, Destruição.

Poderes Concedidos: Coragem Total, Cura Restrita, Cura sem Restrição, Fúria Guerreira.

Obrigações e Restrições: um clérigo da Guerra jamais recua diante de uma oportunidade de combate. Além disso, eles nunca podem lançar magias de cura.

Servos: clérigos, guerreiros.

Áreas de Influência: guerra, destruição, tirania, revolução, armamento.

Símbolo Sagrado: escudo cruzado por espada longa, martelo de guerra e machado de batalha.

Arma Preferida: machado de batalha (Fúria).

Cores Significativas: negro, vinho, prateado.

Lema: "Ataque primeiro e pergunte depois... se a boca do oponente ainda estiver em condições de uso."

Clérigo de Keenn

Servos do sanguinário deus Keenn, os clérigos da guerra existem por toda Arton. Pode-se dizer, sem sombra de dúvida, que há pelo menos dois ou três deles em cada reino componente do Reinado, ocupando cargos relativamente importantes.

Ao contrário do que se pensa, nem sempre os servos de Keenn são malignos; boa parte deles divide suas obrigações entre o reino que defendem e seu deus. Durante uma guerra entre reinos vizinhos é normal ver clérigos desta ordem se digladiando até a morte. Aqueles que não têm vínculo com reino nenhum costumam se dedicar exclusivamente a Keenn,

incitando conflitos onde quer que estejam.

Nem só de músculos e armas vive um servo de Keenn. Muitos seguem os ensinamentos do deus através da intriga e lábia. Boa parte dos reinos hostis de Arton tem um clérigo da guerra como conselheiro ao lado de seu regente. Eles incentivam conflitos sussurrando idéias de expansão e anexação de territórios, e reacendendo velhas rivalidades. Cogita-se que um destes clérigos alimenta animosidades entre o Reino de Portsmouth e os Cavaleiros da Ordem da Luz.

Os templos de clérigos de Keenn mais parecem fortalezas, abrigando dezenas de acólitos em treinamento. Lá eles aprendem técnicas com armas e são submetidos a duros testes de resistência. O desafio final é uma série de combates até a morte, realizados em arenas dentro dos próprios templos. Em média, a cada quinze candidatos apenas um sobrevive e é escolhido.

O típico clérigo de Keenn se veste exatamente como um guerreiro, usando armaduras pesadas, armas impressionantes e escudos imensos — mesmo aqueles em cargos diplomáticos. Eles exibem com orgulho o símbolo sagrado de Keenn: um escudo onde se cruzam um martelo de guerra, um machado de batalha e uma espada longa.

Khalmyr

Deus da Justiça

Outros Nomes: Hedryl em Lamnor; Dhayanor entre os minotauros; Heredrimm entre os anões.

Descrição: Khalmyr é considerado o Deus da Justiça e líder do Panteão. Não é sabido, contudo, se esta é uma posição verdadeira ou apenas uma conclusão baseada na grande quantidade de seguidores deste deus. Existe apenas uma certeza: Khalmyr é provavelmente o deus mais popular em Arton, com o maior número de adeptos entre os vinte deuses principais.

As duas ordens de cavaleiros mais conhecidas de Arton foram criadas em honra a este deus: a Ordem dos Cavaleiros da Luz e os Cavaleiros de Khalmyr. Também há muitas culturas — especialmente humanas — que vêem Khalmyr como o deus que representa o aspecto justo e necessário da guerra, enquanto Keenn representa seu lado destrutivo e maligno.

Embora seja amplamente venerado por humanos, é curioso como os anões do reino oculto de Doherimm também assumem Khalmyr como sua divindade principal. Esta poderia ser uma crença original do povo anão, ou então foi adotada graças à influência humana — não se sabe ao certo. Para os anões, Khalmyr (ou Heredrimm, como eles o chamam) tem os mesmos significados que os humanos lhe atribuem. Porém, quando é representado por artistas de Doherimm, o deus é mostrado como um valoroso guerreiro anão, com cabelo e barba negros e densos; entre os humanos, pinturas e esculturas mostram Khalmyr como um cavaleiro de ar nobre, com longos cabelos negros e olhos claros.

Seu símbolo é uma espada com uma balança sobreposta. Em boa parte dos tribunais de Arton é comum ver o símbolo de Khalmyr gravado na tribuna onde se senta o juiz.

Motivações: Khalmyr é um deus ponderado e bondoso. Tudo que deseja é justiça para Arton. Ele acredita que todo o mal do mundo deve ser totalmente expurgado — e, nesse intuito, Khalmyr é a favor da guerra. Seu comportamento se reflete principalmente nas ordens de cavaleiros levantadas em sua honra.

Avatar: o avatar de Khalmyr lembra muito sua representação habitual: um forte guerreiro humano (ou anão) vestindo uma armadura completa, mas sem elmo. Suas feições podem variar, mas ele sempre carrega Rhumnam — uma enorme espada mágica de duas mãos.

Os poderes exatos da espada Rhumnam mudam dependendo de quem conta a lenda. Uns dizem que ela pode fulminar qualquer criatura maligna com um só golpe. Outros relatos dizem que ela é capaz de manter afastado qualquer ser maligno dentro de um raio de cinco metros, e sua lâmina pode gerar luz com intensidade variada quatro vezes ao dia. Sua lâmina é tão afiada que causa 2d6+15 pontos de dano. Além disso, os Pontos de Vida perdidos por uma vítima de Khalmyr em combate são absorvidos pelo próprio avatar.

Algumas lendas dizem que Rhumnam está escondida em algum lugar de Arton, aguardando o momento em que Khalmyr andará sobre a terra e utilizará sua espada sagrada para trazer justiça ao mundo. Na verdade, Rhumnam está guardada em Doherimm, o reino dos anões — sendo este um dos motivos pelos quais eles guardam máximo segredo sobre a localização de seu reino subterrâneo.

Relações: Khalmyr vê o deus-sol Azgher como seu principal aliado, e é o principal opositor de Ragnar e Keenn. Como deus da justiça e representante da ordem, Khalmyr também costuma estar em conflito com Nimb.

Tendência: Leal e Bom.

Tendência dos Devotos: qualquer leal ou boa.

Crenças dos Devotos: os devotos acreditam que devem obedecer às leis sagradas instituídas por Khalmyr. Matar inocentes, roubar, mentir e trapacear são pecados. Para alguns, é possível perdoar os pecados. Para outros, os pecadores devem ser encarcerados ou mortos. A guerra, quando usada contra o mal, é totalmente justificada, bem como qualquer violência.

Servos: clérigos, paladinos.

Domínios: Bem, Ordem, Guerra, Força, Proteção, Terra.

Poderes Concedidos: Coragem Total, Destruir o Mal Adicional, Dom dos Justos, Dom da Verdade, Dom da Vontade, Fúria Guerreira.

Obrigações e Restrições: servos de Khalmyr jamais podem desobedecer às ordens de um superior ou ignorar um pedido socorro. Eles também são proibidos de possuir itens mágicos de natureza arcana (ou seja, feitos com magias arcanas), mas podem ter itens feitos com magias divinas.

Áreas de Influência: justiça, ordem, guerra santa, paladinos, anões, luz.

Símbolo Sagrado: uma espada sobreposta a uma balança.

Arma Preferida: espada larga (Rhumnam).

Cores Significativas: azul escuro, branco.

Lema: "Minha vida é minha espada e minha espada é minha vida."

Clérigo de Khalmyr

Khalmyr é o líder supremo de todos os vinte deuses do Panteão. Assim, os sacerdotes de Khalmyr talvez sejam os mais importantes clérigos de Arton.

Além de seu papel como conselheiros espirituais, os sacerdotes da justiça de alta patente também atuam como representantes da Lei na maioria dos tribunais do Reinado e além. Embora cada cidade tenha sua própria independência e corte, sempre deve estar presente algum membro deste clero — e na maioria das vezes é este quem dá o veredicto final e a sentença. Clérigos de Khalmyr também são convocados durante a coroação de um novo regente, pois somente eles podem fazer com que o novo governante seja "reconhecido pelos deuses". Isso só não acontece em Deheon, devido à grande influência da deusa Valkaria no reino.

Apesar desse importante lado "burocrático" da ordem de Khalmyr, isso não impede que seus clérigos atuem como aventureiros. Clérigos de Khalmyr usam mantos na cor azul escuro, trazendo em branco o símbolo sagrado deste deus — uma espada com uma balança sobreposta. Em boa parte dos tribunais de Arton é comum ver este símbolo gravado na tribuna onde se senta o juiz.

Paladino de Khalmyr

Os paladinos de Khalmyr são os defensores supremos da lei e ordem no mundo de Arton. São os heróis mais admirados e respeitados pelo povo, e os mais temidos pelos vilões.

Paladinos da justiça geralmente fazem parte de uma das duas grandes ordens dedicadas ao deus Khalmyr: a Ordem dos Cavaleiros de Khalmyr, sediada na pequena vila de Willen, na costa oeste de Arton; ou a Ordem dos Cavaleiros da Luz, localizada em Norm, no reino de Bielefeld. É difícil encontrar um paladino de Khalmyr agindo de maneira totalmente independente destas seitas. Os poucos existentes são vistos como renegados, e precisam se esforçar muito para demonstrar sua boa vontade.

Uma vez por ano é realizado em Petrynia, na cidade de Malpetrim, o tradicional Duelo das Ordens — um torneio amistoso entre as duas ordens de Khalmyr, com seus melhores guerreiros se enfrentando em disputas de exibição.

O Paladino da justiça sempre se veste de azul e branco, exibindo com orgulho o símbolo sagrado de Khalmyr em sua armadura, escudo ou flâmula.

Lena

Deusa da Vida e da Cura

Outros Nomes: em Lamnor, antes da invasão promovida pela Aliança Negra, Lena era conhecida como Luna. Hoje em dia, considerando que seu culto foi praticamente erradicado naquela região, somente os poucos sobreviventes do massacre ainda usam o outro nome de Lena.

Descrição: Lena é considerada a deusa da fertilidade e da cura — enfim, a deusa da própria vida. Louvada principalmente em vilas e regiões rurais, é a ela que as mulheres rogam pela saúde dos filhos que vão nascer. Orações a Lena também são realizadas em épocas de plantio, e uma grande festa é feita em sua honra quando a colheita é boa. A maioria dos fiéis de Lena são mulheres, embora isso não seja obrigatório.

Em cidades maiores, o aspecto "curandeiro" de Lena é mais exaltado. É comum ouvir preces em seu templo quando os exércitos voltam de suas guerras, suplicando para que os feridos sejam curados. Seu símbolo é uma lua prateada.

Motivações: Lena vê Arton como um mundo ferido. Os massacres provocados pela Aliança Negra e a ameaça da Tormenta a preocupam muito. Seu principal objetivo é fazer com que Arton volte a ser um mundo cheio de vida e esperança.

Avatar: quando necessário, Lena visita Arton na forma de uma menina ruiva, com profundos olhos verdes e cerca de nove anos de idade; ou como uma mulher de pequena estatura, pele prateada como a lua, e olhos de uma cor que não pode ser guardada na memória. Mesmo na forma de criança ela fala como uma mulher adulta e demonstra extrema inteligência. Lena pode usar o poder da cura sem limitações, sendo capaz de curar qualquer tipo de ferimento ou doença.

Relações: espantosamente, Lena é a única deusa que não tem nenhum inimigo declarado dentro do Panteão — pois mesmo os deuses mais violentos e malignos reconhecem a necessidade de curar os feridos após as batalhas. Até Ragnar entende que é preciso existir vida para depois haver morte (comenta-se que, após dominar Arton, Ragnar pretende tomar Lena como sua esposa). A única divindade que poderia ser considerada sua opositora é Tenebra, deusa da noite e dos mortos-vivos, mas até agora não ocorreu nenhum conflito direto entre as duas.

Tendência: Neutra e Boa.

Tendência dos Devotos: qualquer neutra ou boa.

Crenças dos Devotos: a vida é o mais precioso presente oferecido pelos deuses ao mundo, e deve-se protegê-la da melhor maneira possível. Lutar ou ferir deve ser evitado e, mesmo quando absolutamente necessário, jamais deve-se tirar a vida de outro ser vivo. A vida das mulheres e crianças é mais sagrada ainda.

Domínios: Bem, Cura, Proteção, Plantas.

Poderes Concedidos: Maximizar Cura, Médico Nato, Potencializar Cura.

Obrigações e Restrições: apenas mulheres podem ser clérigas de Lena. Uma clériga precisa dar à luz pelo menos uma vez antes de receber seus poderes divinos. A fecundação, realizada no dia do plantio, é um mistério muito bem guardado pelas sacerdotisas — mas conta-se que nessas ocasiões a própria deusa desce dos céus e fecunda suas discípulas. Quase todas as crianças geradas pelas clérigas são meninas, que mais tarde se tornam discípulas e novas servas.

Clérigas de Lena são totalmente proibidas de lutar, usar armas ou qualquer magia capaz de causar dano. Em combate, podem apenas usar magias para proteger, ajudar ou curar a si e seus companheiros. Diante de um inimigo superior, elas podem apenas fugir, render-se ou aceitar a morte: para uma clériga de Lena, é preferível perder a própria vida a tirá-la de outra criatura.

Servos: clérigas, paladinos.

Áreas de Influência: vida, cura, fertilidade, lua, mulheres.

Símbolo Sagrado: lua crescente prateada.

Arma Preferida: não há. Servos desta deusa não podem lançar a magia Arma Espititual e similares.

Cores Significativas: verde, amarelo, branco.

Lema: "Antes perder a própria vida que tomá-la de alguém."

Sacerdotisa de Lena

Esta é uma deusa pacífica, feminina, e o mesmo ocorre com suas clérigas. Mesmo assim, elas não hesitam em socorrer grupos de aventureiros que possam necessitar de sua magia de cura. Em tempos de guerra elas acompanham os exércitos e curam os feridos. Boa parte das cidades e vilas do Reinado têm um templo para louvar Lena.

As clérigas desta deusa são iniciadas desde pequenas. As discípulas ingressam em seu estudo normalmente na idade de nove anos. Aos doze, boa parte delas já consegue realizar magias simples. Os templos são organizados por matriarquia: a Clériga mais velha é quem assume o comando.

Sacerdotisas de Lena vestem cores brilhantes como verde, amarelo e branco. Dizem que elas têm mania de limpeza: gostam de roupas limpas e banhos constantes. Seu símbolo sagrado é uma lua prateada, que costumam exibir nas roupas ou em uma tiara de prata.

Paladino de Lena

Lena aceita apenas mulheres como clérigas, e estas seguem votos que as impedem de realizar QUALQUER ato violento contra outras criaturas. Assim, guerreiros sagrados parecem ter pouco em comum com os interesses desta deusa. No entanto, eles existem!

Paladinos de Lena são os únicos homens que podem receber poder divino desta deusa, sendo obrigatório que tenham como mãe uma sacerdotisa de Lena. Seu poder mágico de cura é superior ao de todos os outros paladinos — mas suas restrições de combate são as mais severas. O paladino é proibido de usar qualquer arma, ataque ou magia capaz de ferir. Sua única opção são manobras ou ataques de imobilização, esquiva, desarme e outras que não causam dano (no entanto, eles podem usar armas ou ataques que provoquem dano de contusão).

Devido à natureza matriarcal da ordem, o paladino de Lena deve ainda demonstrar respeito a todas as mulheres. Estes raros guerreiros podem ser reconhecidos por exibir em seus pertences a lua prateada, símbolo da deusa.

Lin-Wu

Deus Dragão de Tamu-ra

Outros Nomes: Deus Dragão; Guardião.

Descrição: Lin-Wu é o deus dragão louvado pelos sobreviventes da tragédia de Tamu-ra. Para os tamuranianos, Lin-Wu era um guardião, o deus que protegia o reino contra os males do mundo exterior. O Deus Dragão também é ligado à nobreza, tradição e honra, os valores maiores de Tamu-ra. Muitos samurais eram servos ferrenhos de Lin-Wu, sendo assim semelhantes aos paladinos encontrados no resto do continente.

Embora o Deus Dragão tenha "falhado" ao proteger Tamu-ra contra a Tormenta, Lin-Wu não perdeu adeptos. Seus fiéis enxergam a tragédia como "a tempestade que derruba a casa somente para que seja erguida uma moradia mais forte".

Motivações: o objetivo de Lin-Wu é um só: proteger o povo tamuraniano, cujos últimos sobreviventes agora habitam o bairro de Nitamu-ra em Valkaria. Ele acha que falhou por não conseguir deter a destruição de sua nação. Hoje Lin-Wu mantém sua atenção redobrada e jamais admitirá que qualquer coisa venha ameaçar seus protegidos.

Avatar: Lin-Wu costuma se apresentar em várias formas diferentes. Em tempos de paz ele parece um pacífico ancião usando um chapéu de palha e fumando cachimbo. Nesta forma seu principal papel é orientar os mais jovens com lições de sabedoria.

Em tempos de guerra ou situações de ameaça aos tamuranianos, Lin-Wu é visto como um poderoso samurai trajando uma armadura cor de sangue, com seu símbolo gravado nas costas. Nesta forma o deus carrega uma afiadíssima espada katana; dizem que, entre todos os deuses, Lin-Wu é o mais habilidoso e mortífero no uso da espada.

Em casos de extrema emergência, Lin-Wu se manifesta na forma serpenteante de um gigantesco dragão oriental, medindo mais de trinta metros. Cogitou-se durante muito tempo que Tekametsu, o Imperador Dragão de Tamu-ra, era na verdade um avatar de Lin-Wu — mas, após seu desaparecimento, não há provas para confirmar esta teoria.

Relações: protetor da honra e verdade, Lin-Wu tem como

maiores aliados os deuses Azgher, Khalmyr e Tanna-Toh. Ele se coloca contra deuses destrutivos como Ragnar e Keen, ou trapaceiros como Hyninn e Sszzaas.

Tendência: Leal e Neutro.

Tendência dos Devotos: qualquer exceto caótico.

Crenças dos Devotos: bem e mal não existem. São invenções de povos primitivos, bárbaros. Existe apenas a honra. A honra separa o homem dos animais e feras. O valor de um homem não se mede pela "bondade em seu coração", mas por sua honra.

Servos: clérigos, paladinos (samurais), monges.

Domínios: Ordem, Proteção, Guerra, Sol.

Poderes Concedidos: Coragem Total, Dom da Verdade, Grito de Kiai, Imunidade Contra Ilusões, Imunidade Total Contra Ilusões.

Obrigações e Restrições: apenas tamuranianos do sexo masculino podem ser clérigos ou paladinos de Lin-Wu, pois estrangeiros não poderiam entender sua filosofia. Além disso, devido ao caráter radicalmente patriarcal da sociedade tamuraniana, jamais é permitido que servos de Lin-Wu lutem com mulheres, ou fêmeas humanóides (para eles, uma mulher não é um adversário digno). Para os tamuranianos, mulheres que abandonam suas vidas domésticas para viver "aventuras" estão abandonando também seu verdadeiro papel na sociedade, uma coisa vergonhosa.

Clérigos e paladinos de Lin-Wu só podem usar armas tradicionais de seu povo (katana, nunchaku, daikyu, shuriken...).

Áreas de Influência: tudo ligado ao povo, cultura e criaturas de Tamu-ra.

Símbolo Sagrado: o símbolo de Lin-Wu é uma placa de metal (geralmente aço) com a silhueta de um dragão-serpente.

Arma Preferida: espada katana (Kaminari).

Cores Significativas: vermelho, verde, dourado.

Lema: "A honra é mais valiosa que a vida. Antes perder a vida do que perder a honra."

Clérigo de Lin-Wu

Os clérigos de Lin-Wu se encontram principalmente na comunidade oriental de Nitamu-ra, em Valkaria. Assim como o Deus Dragão, estes sacerdotes agem como guardiões de seu povo — protegendo não apenas suas vidas, mas também sua honra, cultura e tradições.

Geralmente pacifistas, eles se encarregam de ensinar às crianças o modo de vida tamuraniano, buscando manter viva sua cultura quase dizimada pela Tormenta. São eles também que aconselham os membros da comunidade com sua filosofia e, às vezes, enigmas. Embora evitem o conflito, clérigos de Lin-Wu recebem treinamento com armas e artes marciais — mas só fazem uso desse conhecimento quando realmente necessário.

O típico clérigo de Lin-Wu veste trajes de seda com as cores brilhantes de seu Deus Dragão: vermelho, verde e dourado.

Samurai de Lin-Wu

O samurai de Lin-Wu é simplesmente um paladino, o guerreiro sagrado do Deus Dragão. Assim como o guerreiro samurai comum se destaca por sua nobreza, etiqueta e aristocracia, o Samurai de Lin-Wu é notório por receber poder mágico do deus tamuraniano. Exceto por este detalhe, eles são muito parecidos.

O paladino de Lin-Wu também segue um severo código de obediência e servidão. Mas, em vez de servir a um lorde, ele serve ao próprio Deus Dragão e aos altos-sacerdotes de sua ordem. Estes paladinos formam a guarda de elite dos templos e do bairro de Nitamu-ra. Muitas vezes também organizam expedições à antiga Tamu-ra, hoje área de Tormenta, em busca de artefatos tamuranianos. Poucas são bem-sucedidas...

Uma vez que o Deus Dragão dificilmente vai morrer, um Samurai de Lin-Wu nunca vai realizar o suicídio ritual por falhar na proteção de seu mestre. Mesmo assim, sua disciplina e lealdade são inflexíveis. O paladino deve seguir cada comando de seu deus, e também obedecer a um código de honra próprio da ordem.

Clérigo de Lin-Wu

Da mesma forma que o samurai comum, o paladino de Lin-Wu também usa armadura de fino acabamento, trazendo no elmo um adorno metálico em forma de dragão. Suas armas também são o arco daikyu, a espada wakizashi e a espada katana.

Marah

Deusa da Paz

Outros Nomes: A Dama Branca; Lyon-na entre os elfos; Haya entre o povo fada.

Descrição: enquanto os outros membros do Panteão parecem se alegrar diante de guerras e massacres — seja em prol da justiça como ordena Khalmyr, seja por causas malignas como faz Keenn —, existe uma deusa que busca a harmonia. Ela é Marah, a deusa da paz e do amor. Embora não seja uma criadora como Allihanna, Valkaria, Glórienn e outras, ela se enche de compaixão por todas as criaturas que habitam Arton e só deseja sua felicidade.

Marah é a deusa da paz e harmonia, venerada por aqueles que não desejam lutar; e também a deusa do amor, em todos os seus aspectos — o amor verdadeiro, afeição, romance, paixão carnal... todas as formas de amar. Nestes tempos de conflito, contudo, cada vez menos pessoas acreditam que os problemas de Arton serão resolvidos pacificamente, e o culto a Marah é menor que outrora. Mesmo assim, a devoção a esta deusa é fortemente abraçada por humanos, elfos e algumas outras raças.

Motivações: com o levante dos goblinóides e a chegada da Tormenta, nunca antes Arton esteve tão ameaçada pela sombra negra da guerra. Milhões podem morrer em breve, e isso enche Marah de tristeza. A deusa da paz está orientando seus sacerdotes para espalhar sua palavra, para deter a violência antes que seja tarde...

Avatar: Marah vem a este mundo sob a forma de uma mulher em vestes brancas, luminosas, como se estivessem sob efeito de magia da luz. Ela não parece mostrar qualquer poder ou habilidade de combate — mas, em sua presença, nenhuma criatura mortal é capaz de qualquer ato violento ou agressivo. Animais ferozes e monstros ficam mansos, guerreiros deixam cair as armas, magos perdem todos os seus poderes ofensivos... a paz é total onde Marah está.

Relações: Marah é vista pelos outros deuses como fraca e tola, capaz de tolerar qualquer sofrimento ou aceitar qualquer pacto apenas por um pouco de paz. De fato, ela não se importa em sofrer dor ou humilhação se isso trouxer calma e felicidade ao mundo. Obviamente, Marah não tem boas relações com os deuses da guerra Khalmyr e Keenn; Lena, Wynna e Grande Oceano são seus maiores aliados.

Tendência: Neutra e Boa.

Tendência dos Devotos: qualquer exceto Caótico e Maligno.

Crenças dos Devotos: o único caminho que leva à verdade felicidade é o caminho da paz. Viva e deixe viver. Agradeça aos deuses pela alegria de estar vivo. Por que lutar ou guerrear por algo que já temos dentro de nós?

Servos: clérigos, paladinos.

Domínios: Bem, Cura, Proteção, Sorte.

Poderes Concedidos: Aura de Paz, Talento Artístico.

Obrigações e Restrições: o Clérigo da Paz tem o dever sagrado de buscar soluções pacíficas para qualquer conflito, e para isso ele vai suportar qualquer provação ou humilhação. Se for necessário viver como escravo entre orcs para ensinar que a paz é importante, ele o fará. Se tiver que oferecer suas moedas para um assaltante goblin meio morto de fome, ele o fará. Isso não significa aceitar injustiças passivamente — mas sim mostrar, com seu próprio sacrifício, que a violência nunca é a única saída.

Clérigos da Paz são proibidos de usar armas ou qualquer magia capaz de causar dano. Em situações de combate, podem apenas usar magias para proteger, ajudar ou curar a si e seus companheiros. Quando um combate é inevitável, o clérigo só pode fugir, render-se ou aceitar a morte. Ele jamais vai ferir alguém, nem mesmo para salvar a própria vida.

Áreas de Influência: paz, amor, paixão, alegria, festas, bardos.

Símbolo Sagrado: uma pena sobre um coração.

Arma Preferida: não há. Servos desta deusa não podem lançar a magia *Arma Espiritual* e similares.

Cores Significativas: branco.

Lema: "A paz deve ser celebrada com alegria e amor, não com solenidade!"

Clérigo de Marah

Reconhecidos com facilidade por suas vestes totalmente brancas e por seu símbolo — uma pena sobre um coração —, os sacerdotes de Marah são pregadores da paz. Sua grande missão é deter a violência, evitar guerras, acalmar conflitos, buscar soluções diplomáticas. Muitos são escolhidos como conselheiros, diplomatas e embaixadores.

Não é raro que vítimas de desgraças venham procurar conforto na Ordem de Marah; sobreviventes de tragédias, guerreiros cansados de lutar, ou qualquer um que tenha sofrido com a violência. É particularmente comum encontrar elfos nesta ordem, especialmente fugitivos do terrível ataque a Lenórienn — mas a deusa aceita clérigos de qualquer raça. Na verdade, vários grandes heróis de Arton desistiram das batalhas para servir a Marah.

Mas está errado quem pensa que estes clérigos são sempre solenes ou pacatos. Marah prega que a vida deve ser recebida não com violência, mas com alegria e amor — e os clérigos exaltam esta face da deusa realizando grandes festas, cerimônias e casamentos. Estes clérigos são treinados para cantar e dançar tão bem quanto bardos (na verdade, a deusa Marah também é adorada por bardos), e costumam ser encarregados de organizar qualquer grande comemoração.

Todos os templos de Marah são magicamente protegidos

pela deusa: em seu interior é impossível realizar qualquer ato violento, como se a própria Marah estivesse presente. Assim, é comum que vítimas em perigo busquem abrigo nesses locais.

Paladino de Marah

Paladinos são guerreiros santos, então é difícil imaginar que a Deusa da Paz recorra a eles. Na verdade, o paladino de Marah é bem diferente do guerreiro sagrado convencional.

Trazendo na armadura a pena e o coração de Marah, este aventureiro tem como missão impedir a guerra e encontrar soluções pacíficas para todos os problemas. Da mesma forma que o clérigo desta ordem, o paladino é totalmente proibido de lutar. Ele emana a mesma aura de paz possuída pelos clérigos, acalmando toda a violência a seu redor.

A maior diferença entre os clérigos e paladinos de Marah é que os primeiros são melhores como diplomatas, atuando em áreas civilizadas — enquanto os últimos são mais indicados para integrar grupos de aventureiros, pois são mais resistentes e melhor preparados para sobreviver aos perigos desse tipo de vida.

Megalokk

Deus dos Monstros

Outros Nomes: Fin-Horak entre os dragões; o Destruidor entre os centauros; Typhon entre as nagahs; Pai-Mestre entre quase todos os outros monstros (naturalmente, esse nome será diferente em cada idioma monstro).

Descrição: com a crescente ameaça de Thwor Ironfist, o deus goblinóide Ragnar está se tornando mais forte e temido. Existe, contudo, um outro deus venerado por todas as outras espécies de monstros inteligentes — dragões, quimeras, medusas, licantropos, insetóides... estas criaturas, quando acham importante louvar a um deus, escolhem rosnar o nome de Megalokk.

Enquanto Allihanna é conhecida por dar vida às plantas e animais "naturais", Megalokk foi o criador de todos os seres grotescos e monstruosos. Estes dois deuses são parecidos entre si, ambos representados como criaturas quadrúpedes de muitas cabeças, cada uma representando um animal... ou monstro. Na verdade, algumas escrituras sagradas afirmam que os dois são irmãos.

Durante milhões de anos Allihanna e Megalokk dividiram o mundo. Mas, enquanto a deusa da natureza era uma mãe gentil e amorosa, o deus dos monstros era um pai severo. Ele não acreditava em coexistência pacífica; simplesmente lançava sobre o mundo monstros cada vez mais terríveis, recompensando apenas os mais fortes com a sobrevivência. Agindo como o típico irmão mais velho, gostava de arruinar as criações de Allihanna — dinossauros caçavam pequenos animais, que eram obrigados a viver escondidos. Apenas mais tarde, quando os outros deuses clamaram pelo direito de povoar Arton com suas próprias criações, sua crueldade foi refreada.

Estudiosos dizem que os cultos a Megalokk nasceram com o surgimento dos primeiros monstros inteligentes, algum tempo depois do nascimento dos elfos; mas alguns estudos não concordam com isso — pois os dragões surgiram antes dos elfos, e neste caso o culto ao deus dos monstros seria o mais antigo de Arton.

O deus dos monstros costuma ser visto como a contraparte maligna de Allihanna; enquanto xamãs e druidas humanos e semi-humanos veneram a deusa, sacerdotes de espécies monstruosas preferem Megalokk — especialmente nas Montanhas Sanguinárias, o lugar mais infestado de monstros em Arton. Mas há exceções em ambos os casos: humanos ou semi-humanos venerando Megalokk, ou monstros que oram para Allihanna.

Motivações: Megalokk é um pai e criador orgulhoso, como qualquer outro deus — mas ele não acredita em harmonia ou equilíbrio entre os povos. Esse deus impiedoso crê que a perfeição vem do conflito. Quando dinossauros e outros monstros reinavam com sua selvageria, ele estava satisfeito.

Agora, forçado a dividir Arton com outros deuses, ele apenas rosna raivoso enquanto vê o mundo povoado por humanos, elfos, anões, goblinóides e outras criaturas "fracas", que nem mereciam estar vivas. O deus dos monstros não entende porque o Panteão insiste em desperdiçar Arton com tais coisas. Mais revoltante ainda é a crescente ascensão de Ragnar; esse miserável deus da morte está arrebanhando legiões de seguidores entre os goblinóides, que antigamente eram adoradores de Megalokk.

Avatar: Megalokk visita este mundo adotando a forma de um monstro, sempre duas ou três vezes maior que um exemplar normal daquela espécie. Quando precisa lidar com aventureiros (ele costuma conduzir heróis na direção de seus monstros, pois sempre acha que suas criações serão vitoriosas), costuma usar a forma de uma esfinge, quimera ou mantícora.

Relações: Megalokk é um deus ressentido, porque terminaram seus milhões de anos de dominação e glória — e agora ele precisa "dividir seu espaço" com os outros. Seu acordo com o resto do Panteão estabelece que os monstros têm agora seus próprios territórios (como as Sanguinárias), sendo proibido para eles avançar contra as áreas humanas e semi-humanas.

Megalokk gosta de importunar Allihanna, mas ela é a única deusa no Panteão que ele realmente ama (se é que um impiedoso e cruel deus dos monstros pode amar). Megalokk odeia Khalmyr por comandar os outros deuses contra ele, e também Ragnar por roubar a devoção de seus filhos.

Tendência: Caótico e Maligno.

Tendência dos Devotos: qualquer.

Crenças dos Devotos: houve época em que o mundo pertencia apenas às criaturas de Megalokk. Dragões e monstros prosperavam, esmagavam seus inimigos. Os outros deuses, invejosos, uniram-se para apagar sua glória e povoar Arton com seres fracos, patéticos.

Servos: druidas, clérigos (xamãs), rangers.

Domínios: Mal, Animais, Plantas, Destruição.

Um xamã de Megalokk?

Poderes Concedidos: Invocação de Monstros, Memória Racial, Voz de Megalokk.

Obrigações e Restrições: para ser um clérigo deste deus, um monstro deve assumir o compromisso de proteger sua própria espécie e lutar por sua supremacia. Seu grande objetivo é ajudar seus protegidos a ascender na escala evolucionária. Ele se torna o guardião máximo da cultura e costumes de sua raça, ensinando aos filhotes o modo de sua gente. Também cabe ao clérigo evitar o contato de sua espécie com outras criaturas (exceto, talvez, como comida...).

Para ser clérigo de Megalokk, um humano ou semi-humano deve abandonar totalmente seu antigo modo de vida e abraçar a cultura da espécie de monstro que escolheu. Isso será extremamente difícil — a maioria dos que tentaram terminaram devorados por aqueles que queriam proteger. Para os que conseguem, contudo, o prêmio é compensador: a confiança total de uma espécie de monstro.

Clérigos de Megalokk só podem usar as mesmas armas e armaduras usadas pela espécie de monstro que protege. Se essa espécie não usa nenhuma arma ou armadura, o mesmo vale para o clérigo.

Áreas de Influência: dragões, monstros, morte, destruição, extinção.

Símbolo Sagrado: a figura de um monstro.

Arma Preferida: maça estrela, de preferência imitando uma garra.

Cores Significativas: nenhuma em especial.

Lema: "Humanos, elfos, anões... todos devem morrer!"

Druida de Megalokk

Entre todos os servos dos deuses, druidas são os mais selvagens. Apenas duas divindades maiores têm druidas. Os mais conhecidos são os druidas de Allihanna, a Mãe Natureza. Os demais servem ao irmão mais velho e cruel desta deusa. São os druidas de Megalokk.

Animais e monstros são inimigos desde o início dos tempos — e essa inimizade prevalece até hoje entre seus defensores. Da mesma forma que os druidas de Alihanna protegem os animais e feras "normais", druidas de Megalokk fazem o mesmo com relação a monstros, dragões, dinossauros e feras sobrenaturais de todos os tipos.

Como todo druida, este personagem prefere viver isolado — bem diferente do xamã de Megalokk, que atua em tribos, bandos ou comunidades de monstros. Também como todo druida, ele não é muito bom para se relacionar com pessoas; prefere devorá-las!

Xamã de Megalokk

Muitas criaturas se tornam xamãs de Megalokk: goblins, orcs, meio-orcs, ogres, minotauros, centauros e quaisquer outras raças de humanóides ou humanóides monstruosos.

Também há humanos, elfos e anões que se tornaram servos de Megalokk, mas eles são raros — e certamente não podem ser encontrados em reinos ou cidades. Preferem regiões remotas e perigosas, especialmente Lamnor, Galrasia ou as Montanhas Sanguinárias. Uns poucos conseguem a incrível façanha de viver em harmonia com os monstros de uma região; outros, ainda mais raros, chegam a comandar esses monstros.

No entanto, quase todos os clérigos deste deus são monstros inteligentes que vivem em qualquer tipo de sociedade: goblinóides, ogres, orcs, kobolds, centauros malignos, minotauros, licantropos, trogloditas, homens-lagarto, povos-dinossauro e até alguns dragões (mas não mortos-vivos). Geralmente estes xamãs assumem a liderança de suas tribos através do medo que seu poder inspira. Vale lembrar que nem todos os monstros adoram Megalokk — existem aqueles que preferem cultuar sua irmã Allihanna, ou ainda outros deuses.

Nimb

Deus do Caos, Sorte e Azar

Outros Nomes: curiosamente, seu nome é o mesmo entre todos os povos de Arton.

Descrição: conhecido em toda Arton como deus do caos e do acaso, da sorte e do azar, Nimb é raramente levado a sério. Se algo acontece em Arton, seja bom ou ruim, então a culpa é de Nimb. Para muitos ele é visto mais como uma força cósmica, e não uma entidade consciente. Outros acreditam que Nimb seja na verdade um deus louco e muito perigoso: suas mudanças repentinas de comportamento são famosas entre os deuses de Arton.

Alguns sustentam que seria Nimb, e não Khalmyr, aquele que realmente lidera o Panteão. Estas pessoas engrossam a enorme quantidade de ditados envolvendo o deus, dizendo que "Khalmyr tem o tabuleiro, mas quem move as peças é Nimb". O símbolo deste deus é um dado comum de seis lados.

Motivações: Nimb acredita na aleatoriedade das coisas. Para ele, nada é imutável e o destino é reconstruído todos os dias. Ele conserva grande desprezo pelos ditos profetas e oráculos: previsões e profecias são apenas hipóteses que podem ser jogadas ao chão com uma simples rolagem de dados.

Avatar: Nimb jamais foi visto duas vezes usando a mesma forma de avatar. A última vez que esteve em Arton, entretanto, o deus do caos assumia a forma de um velho e louco viajante montado em uma mula.

Relações: como é óbvio, o deus do caos Nimb está em oposição ao deus da ordem Khalmyr — especialmente porque não se sabe ao certo qual deles realmente comanda o Panteão. Ele também costuma hostilizar Lin-Wu e Thyatis. Nimb nunca faz pactos duradouros, mas é comum encontrá-lo agindo com Hyninn, que alguns dizem ser seu filho.

Tendência: Caótico e Neutro.

Tendência dos Devotos: qualquer, exceto leal.

Crenças dos Devotos: tudo é aleatório. Nada está definido. Destino não existe. Fazemos nosso próprio destino. Qualquer coisa pode acontecer. Então, por que se preocupar com decisões? Jogue uma moeda. Ou um dado.

Servos: clérigos.

Domínios: Caos, Sorte e quaisquer outros quatro (escolhidos aleatoriamente pelo Mestre). Um mesmo clérigo não pode possuir domínios opostos.

Poderes Concedidos: Magia Oculta, Poder Oculto, Transmissão da Loucura.

Obrigações e Restrições: toda vez que um clérigo de Nimb lança uma magia, existem chances iguais (50%) de que ela funcione muito bem (como se recebesse o benefício de Maximizar Magia) ou muito mal (o mesmo, mas com efeito mínimo). Além disso, clérigos de Nimb não podem nunca desistir de uma missão, e são tratados como loucos em toda parte; ninguém jamais confia neles.

Áreas de Influência: caos, sorte, azar, loucura, coragem, aventureiros.

Símbolo Sagrado: um dado de seis faces.

Arma Preferida: nenhuma e todas! Ao usar a magia *Arma Espiritual*, qualquer arma (ou outro objeto!) pode aparecer.

Cores Significativas: preto, branco, vermelho.

Lema: "Khalmyr tem o tabuleiro, mas quem move as peças é Nimb."

Clérigo de Nimb

Ainda que a grande maioria da população de Arton prefira fazer suas preces ao Deus da Ordem, alguns questionam se ele está mesmo no comando. Estes se arriscam a servir Nimb, o Deus do Caos.

Difícil saber se os clérigos de Nimb se tornam insanos através do contato com este deus, ou se já eram loucos quando escolheram servi-lo. De qualquer forma, seu comportamento é algo que todas as outras pessoas só pode considerar loucura. Alguns são exóticos, interessantes, divertidos até. Outros são psicopatas perigosos. E aqueles do primeiro tipo podem mudar para o segundo tipo a qualquer momento, e vice-versa!

Clérigos de Nimb aprendem que tudo na vida é obra do acaso — mas, ao mesmo tempo, nada é inevitável. Eles não acreditam que exista um único futuro traçado e demarcado para cada um: o futuro muda a cada segundo, pois assim é o caos. Por causa deste modo de pensar, Clérigos do caos estão entre os aventureiros mais obstinados.

Servos de Nimb dificilmente desistem de uma missão, embora evitem fazer planos muito extensos para o futuro. A aparência de cada um é única: eles podem ser vestir de forma normal (o que é raro), mas em geral usam trajes que ninguém mais usaria. Escolhem uma das faces de um dado como seu símbolo sagrado.

Oceano

Deus dos Mares

Outros Nomes: Grande Oceano, Ronn-Tirk entre os elfos terrestres; Capitão Jor entre marinheiros.

Descrição: em Arton, como na Terra, toda a vida veio do mar. Embora muitas deusas do Panteão sejam consideradas as mães dos seres que habitam o mundo — como Valkaria criou os humanos, Glórienn criou os elfos e Tenebra criou os anões —, seu único e verdadeiro pai é a água salgada de onde vieram. Esse deus-pai que comanda os mares é talvez o mais antigo membro do Panteão, e por isso nem tem um nome: assim, é conhecido apenas como Grande Oceano.

Naturalmente, esta é a divindade principal dos elfos-do-mar; sua religião acredita que o próprio mar à sua volta forma o corpo desse deus, e que enquanto continuarem imersos estarão seguros sob sua bênção. Não é de admirar, portanto, que eles vejam o "mundo seco" como um lugar maldito, longe da proteção divina. O Grande Oceano também é venerado por muitas outras criaturas: baleias, golfinhos, homens-peixe, dragões-marinhos, certos antropossauros aquáticos... e também alguns grupos e comunidades humanas e semi-humanas, como marinheiros, pescadores e piratas.

Motivações: houve época em que esse deus era muito mais ambicioso, capaz de afundar continentes inteiros para ampliar seus domínios (coisa que ele já fez algumas vezes...), mas esses tempos ficaram para trás. Hoje ele está totalmente mudado: é um deus pacato, indolente, apático até. Acha os outros deuses pequenos, minúsculos em suas tramas mesquinhas, brigando por miseráveis pedaços de terra, enquanto seu reino é o mais vasto de todos. Nenhum outro deus pode ameaçá-lo; aparentemente, nem mesmo a Tormenta é perigosa para ele — até agora nenhuma área de Tormenta surgiu no mar.

O Grande Oceano não se incomoda com pescadores, marinheiros e outros pequenos "intrusos" em seu reino — fora de seu ambiente, eles são frágeis e totalmente inofensivos. Mas seu humor é inconstante como as marés; o Oceano pode soprar bons ventos para conduzir navios com segurança, ou então despejar tempestades capazes de afundar a mais resistente embarcação. Protetor das criaturas marinhas, o Grande Oceano vai se enfurecer sempre que habitantes do "mundo seco" molestam ou atacam seres marinhos apenas por maldade ou ganância.

Avatar: quando visita o "mundo seco", o Grande Oceano assume a aparência de um elfo-do-mar, um velho pirata ou um imenso leão-marinho. No mar, ele pode adotar a forma de qualquer animal ou monstro marinho — mas sua forma mais conhecida lembra uma gigantesca água-viva, com tentáculos medindo dezenas de quilômetros.

Relações: o Grande Oceano trata os outros deuses com indiferença, arrogância e às vezes até desprezo. Algumas deusas, contudo, recebem dele grande respeito e cortesia — afinal, elas são mães de toda a vida enquanto ele é o pai. Allihanna,

Glórienn, Lena, Valkaria e Tenebra apreciam e retribuem essa gentileza; mas Wynna e Marah acham o Grande Oceano um velho preguiçoso.

Uma vez que a Tormenta jamais toca o mar, alguns deuses suspeitam que o Grande Oceano pode ter algum tipo de pacto com esse poder maligno. Se essas suspeitas o incomodam, ele nada diz.

Tendência: Neutro.

Tendência dos Devotos: qualquer.

Crenças dos Devotos: toda a vida veio do mar. O mar é maior, mais poderoso e mais misterioso que todas as terras emersas. O mar não tem necessidade de provar seu poder aos demais, pois ele é supremo e eterno. Mas ele deve, acima de tudo, ser respeitado.

Servos: druidas, clérigos, rangers.

Domínios: Água, Ar, Animais, Plantas.

Poderes Concedidos: Anfíbio, Forma do Mar, Tridente do Oceano, Voz do Mar.

Obrigações e Restrições: as únicas armas permitidas para clérigos dos mares são o tridente, o arpão e a rede. Eles podem usar apenas armaduras de couro, e não podem usar escudos. Não podem permanecer afastados do mar durante mais de quatro dias, ou perdem seus Poderes Concedidos e suas magias. Ambos retornam assim que o clérigo volta para o mar.

Áreas de Influência: mares, criaturas marinhas, marinheiros, água, tempestades.

Símbolo Sagrado: uma concha; seus clérigos sempre usam como símbolo sagrado uma concha verdadeira — jamais uma imitação.

Arma Preferida: tridente (Dente do Leviatã).

Cores Significativas: azul-marinho, verde-água.

Lema: "Somente vivendo em comunhão com o Grande

Grande Oceano, Deus dos Mares

Oceano podemos receber a graça divina."

Clérigo do Oceano

A maior parte destes clérigos são criaturas marinhas (elfos-do-mar, sereias e outras raças anfíbias) que orientam suas vilas e aldeias. Seu papel é ensinar à comunidade como viver em harmonia com o mar e seus habitantes. Mas também existem sacerdotes deste deus em terra, e pertencentes a outras raças.

Em terra firme, clérigos dos mares habitam ilhas e áreas costeiras. Podem ser vistos orientando e protegendo vilarejos bárbaros, vilas de pescadores, cidades portuárias e até mesmo embarcações — entre os marinheiros, acredita-se que ter um destes clérigos a bordo traz sorte e afasta a fúria do mar. Seu papel é agir como embaixadores: eles falam aos povos da superfície sobre as maravilhas do mar. Cabe aos clérigos ensinar como aproveitar a riqueza e generosidade do oceano, mas sem fazer coisas que o enfureçam — como matar baleias e golfinhos, ou pescar em épocas de reprodução. Um clérigo dos mares também é responsável pela proteção de criaturas marinhas que visitam o "mundo seco".

Além de seres anfíbios, é comum encontrar entre estes clérigos elfos terrestres, meio-elfos, humanos, halflings e minotauros. Não se sabe sobre nenhum anão que tenha se tornado um clérigo dos mares, visto que anões não gostam muito do mar.

Estes clérigos sempre usam como símbolo sagrado uma concha. Também é comum que tenham tatuagens ou usem roupas adornadas com temas náuticos: âncoras, barcos, peixes, estrelas-do-mar...

Ragnar

Deus da Morte e dos Goblinóides

Outros Nomes: o Ceifador; Leen, para os humanos e outras raças não-goblinóides.

Descrição: outrora Ragnar era considerado o Deus da Morte dos goblins gigantes, ou bugbears; hoje, graças à unificação forçada pela Aliança Negra, praticamente todos os povos goblinóides aceitam Ragnar como deus supremo, embora algumas divindades humanóides menores também sejam cultuadas por orcs e hobgoblins.

Antes do nascimento de Thwor Ironfist, o general bugbear, Ragnar era tido como um deus menor — ignorado pelos outros membros do Panteão, considerado uma "caricatura do ser perfeito". Entretanto, depois que Lamnor foi arrasada pelos exércitos goblinóides, o poder de Ragnar aumentou e hoje preocupa os outros deuses.

Entre os goblinóides o símbolo de Ragnar é um círculo branco eclipsado por um círculo negro, representando a sombra negra de Ragnar ao passar por Arton.

Motivações: ao contrário do que muitos pensam, Ragnar não quer destruir Arton — e sim dizimar os humanos, elfos e anões, para vingar-se dos milênios de humilhação sofridos pelas raças goblinóides ao longo da história. A Aliança Negra nada mais é que uma resposta a tudo isso. Quanto mais territórios Thwor Ironfist conquista, maior é o poder de Ragnar.

Ragnar, Deus da Morte

Avatar: Ragnar pode assumir o aspecto de qualquer goblinóide. Suas formas preferidas são um enorme bugbear ou hobgoblin; ou, quando pretende passar despercebido ou disseminar intriga, um pequeno e aparentemente frágil goblin.

Nas formas de bugbear ou hobgoblin, Ragnar carrega uma maça estrela com poderes especiais. Esta maça SEMPRE acerta seus ataques, causa o dobro do dano de uma maça normal, e traz em seus cravos um veneno capaz de paralisar a vítima se ela falhar em um teste de Fortitude (CD 20). Qualquer pessoa de tendência bondosa que tente empunhar a arma será imediatamente fulminada por suas energias. Dizem que somente criaturas realmente malignas podem usar o Punho de Ragnar.

Relações: no momento Ragnar é o deus mais odiado no Panteão. Todos temem seu poder crescente, mas poucos estão dispostos a realmente agir contra ele. Tenebra é provavelmente sua única aliada.

Tendência: Caótico e Maligno.

Tendência dos Devotos: qualquer caótica ou maligna.

Crenças dos Devotos: humanos, elfos, anões... são todos fracos e miseráveis. Dominaram Arton por tanto tempo apenas porque os deuses trapacearam Ragnar. Mas agora isso mudou. O General nos levará à vitória.

Servos: clérigos.

Domínios: Mal, Morte, Guerra, Destruição.

Poderes Concedidos: Aura de Pânico, Fúria Guerreira, Inimigo de Elfos, Tropas de Ragnar.

Obrigações e Restrições: o clérigo de Ragnar, sempre que entra em batalha, deve lutar até a vitória ou morte — não é permitido a ele se render ou desistir de um combate. O clérigo também deve oferecer um sacrifício humano (ou semi-humano) a seu deus todos os meses, em ritual.

Áreas de Influência: goblinóides, humanóides monstruosos, morte, matança, selvageria.

Símbolo Sagrado: círculo branco eclipsado por um círculo negro.

Arma Preferida: maça estrela (Punho de Ragnar).

Cores Significativas: marrom, cinza, vermelho, preto.

Lema: "Morte aos elfos! Glória ao General! Glória a Ragnar! Glória a Thwor Ironfist!"

Clérigo de Ragnar

Ragnar ascendeu ao posto de Deus da Morte e membro do Panteão. Com isso não apenas seus clérigos bugbears ganharam mais poder, como também Ragnar passou a ser venerado por membros de outras espécies humanóides: goblins, hobgoblins, ogres, orcs e até meio-orcs, que abandonaram suas divindades naturais. Tudo de acordo com os planos de Gaardalok, sumo-sacerdote de Ragnar e braço direito de Thwor Ironfist, o general da Aliança Negra dos Goblinóides.

Sendo um culto tribal, Ragnar não costumava ter templos. Entretanto, com a tomada quase total de Lamnor, antigos templos de outros deuses foram transformados em locais de adoração ao deus bugbear. Hoje em dia o poder de Ragnar é tão grande que a própria estrutura dos templos tomados é corrompida: igrejas de mármore branco hoje se mostram enegrecidas. Muitos clérigos acham ser esta uma prova do aumento do poder de Ragnar nos últimos anos. Boa parte de seus clérigos são xamãs bugbear.

Muitos xamãs orcs e hobgoblins ainda tentam manter vivo o culto a seus deuses antigos, mas estão perdendo terreno. O maior templo de Ragnar está situado em Rarnaakk, o atual reino hobgoblin; eles queriam erigir um templo em honra a Hurlaagh, uma divindade menor outrora cultuada por sua raça. Mas o general bugbear fez com que mudassem de idéia...

Os clérigos de Ragnar são figuras sinistras, mesmo entre os membros de sua raça. Exibem em flâmulas ou medalhões o atual símbolo sagrado de seu deus: um círculo branco eclipsado por um círculo negro, representando a sombra negra de Ragnar ao passar por Arton.

Sszzaas

Deus da Traição e das Serpentes

Outros Nomes: O Corruptor; Senhor das Víboras; Khassir-Thalier entre os elfos; Lacertos entre as nagahs; Cilhatta entre os minotauros; Zhariesk entre os dragões.

Descrição: patrono das víboras, serpentes venenosas e de tudo que é traiçoeiro, Sszzaas é o senhor da intriga, perfídia e mentira. Astuto e sagaz, este deus também era venerado por diversas raças de criaturas reptilianas (como alguns dragões) e por aqueles que lidavam diretamente com intriga, como políticos, espiões e assassinos.

Sszzaas era temido pelos outros deuses do Panteão — nem tanto por seu poder, mas por sua incrível inteligência e espantosa capacidade manipuladora. Colocar um deus contra o outro era um feito comum para ele, desde que ganhasse algo com isso.

Ao desmascarar um plano especialmente engenhoso de Sszzaas, Khalmyr condenou o deus maligno, prendendo-o em um de seus avatares — ou seja, aprisionando Sszzaas em uma forma mortal — e destruindo-o com a ajuda de outros deuses. Mas a verdade é que o Corruptor apenas fingiu a própria destruição; enfraquecido, mas ativo, ele ainda não perdeu seu lugar entre os vinte deuses principais. Sszzaas passou a vagar por Arton em uma forma fantasmagórica, sem corpo, tramando e planejando seu grande retorno.

Em sua forma verdadeira, Sszzaas é uma serpente monstruosa com seis olhos. Atualmente um deles está faltando: ele pode ser encontrado no cetro de Niele, a elfa arquimaga. Ainda que o símbolo sagrado de Sszzaas seja pouco conhecido, ele tem a aparência de um polígono de sete lados, com a imagem

de uma cobra naja vertendo veneno pelas presas.

Motivações: Sszzaas está sem clérigos e sacerdotes há muito tempo. Atualmente ele busca reerguer sua ordem, influenciando mortais a propagar sua "obra" e tentar trazê-lo de volta. Para isso ele será capaz de fazer qualquer acordo.

Uma destas tentativas ocorreu em tempos recentes, quando fez um pacto com o sumo-sacerdote de Keenn (mais conhecido como Mestre Arsenal) para realizar um grande ritual de invocação. Não se sabe que prêmio havia sido oferecido a Arsenal em troca, ou porque o próprio deus Keenn não interferiu. De qualquer forma, o plano foi frustrado graças à atuação de um grupo de heróis — mas rumores dizem que, mesmo incompleto, o ritual foi suficiente para permitir ao Corruptor recuperar parcialmente seu corpo físico. Agora esse "pseudo-avatar" estaria vagando por Arton, cuidadosamente reunindo mais poder, de forma tão sutil que os outros deuses ainda nem perceberam.

Avatar: Sszzaas pode assumir uma grande variedade de formas, mas ele prefere se mostrar como um velho de olhar sagaz e fala mansa, ou uma bela mulher de olhos verdes. O único ponto em comum de todas as formas é que elas carregam uma adaga mágica de lâmina negra, capaz de matar qualquer mortal com um simples toque. Suspeita-se que Arsenal tentou invocar Sszzaas para conseguir essa arma como recompensa.

Relações: no momento, nenhuma. O Corruptor está ocultando sua existência dos demais deuses. Quando se revelar, contudo, Sszzaas pretende se aliar a Nimb para ajudá-lo a derrubar Khalmyr e assumir o comando definitivo do Panteão. Então ele ficará ao seu lado como conselheiro... até surgir uma chance de traí-lo, é claro!

Tendência: Neutro e Maligno.

Tendência dos Devotos: qualquer maligna.

Crenças dos Devotos: o poder não está na força, nas armas, ou mesmo na magia. O verdadeiro poder está na traição, na dissimulação. Poderoso é aquele que usa os recursos do inimigo para realizar seus objetivos. Vitorioso é aquele que faz outros se sacrificarem em seu lugar.

Servos: clérigos.

Domínios: Mal, Morte, Conhecimento, Enganação.

Poderes Concedidos: Arma Envenenada, Familiar Serpente, Imunidade Contra Veneno, Imunidade Total Contra Veneno.

Obrigações e Restrições: Clérigos da Traição devem, pelo menos uma vez por semana, realizar um ato que resulte na corrupção de um inocente. Isso significa convencer ou enganar uma pessoa bondosa para que realize um ato genuinamente maligno, mesmo que seja sem ter consciência disso. Foram muitos os clérigos e paladinos que perderam seu status sagrado porque pensavam estar realizando o bem, mas na verdade eram enganados por estes vilões.

O clérigo também deve fazer um sacrifício ritual humano (ou semi-humano) em honra a seus deuses, pelo menos uma vez por mês. Geralmente vários clérigos se reúnem para realizar o sacrifício em conjunto (basta uma vítima para cada ritual, não importa a quantidade de clérigos). Novamente, a vítima deve ser uma pessoa bondosa e inocente.

Quando reconhecidos, estes sacerdotes são imediatamente caçados pelas autoridades, heróis ou pelo povo enfurecido.

Áreas de Influência: traição, morte, serpentes, segredos, manipulação, veneno.

Símbolo Sagrado: polígono de sete lados, com uma naja vertendo veneno pelas presas.

Arma Preferida: adaga curva (também chamada jambia) ou retorcida, como a kris (Inoculadora).

Cores Significativas: marrom, cinza, vermelho, preto.

Lema: "Sszzaazita?! Não seja ridículo! Como eu poderia cultuar Sszzaas? Ele está morto."

Sszzaazita

Clérigos de Sszzaas, o Deus da Traição e das serpentes, sempre foram caçados como criminosos — e quando seu deus foi quase destruído, eles perderam seus poderes e a ordem quase desapareceu. Mas agora, com o retorno parcial do Corruptor, os Sszzaazitas estão voltando à ativa.

Esses sacerdotes são extremamente práticos e inteligentes, quase sempre recorrendo a métodos considerados desonrados ou covardes: veneno, chantagem, intriga, mentiras e quaisquer meios que se provem úteis. Sua ordem crê que este é o caminho daqueles que devem comandar o mundo. Para eles a força bruta é apenas uma ferramenta, assim como magia, itens mágicos, aliados... seu único grande objetivo é o poder.

Mesmo entre os sacerdotes não há uma união verdadeira, pois eles consideram plenamente normal matar um colega para tomar sua posição. Afinal, se a vítima não antecipou esse perigo, não era digna de servir a Sszzaas...

Sendo um culto proibido, os Sszzaazitas não usam roupas típicas que possam denunciá-los, e nem exibem abertamente seu símbolo sagrado.

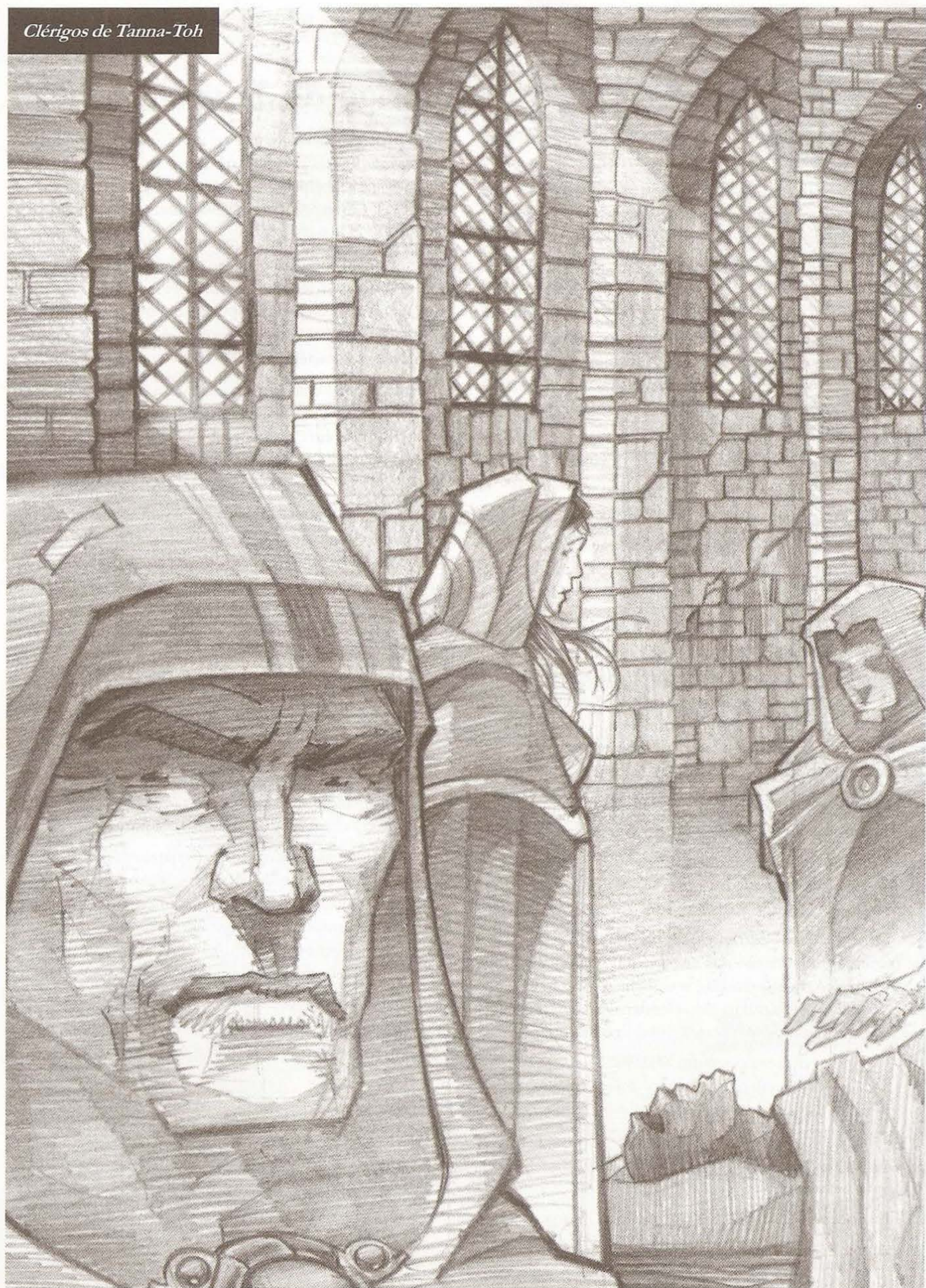
Tanna-Toh

Deusa do Conhecimento

Outros Nomes: Mãe da Palavra; Guardiã da Mente.

Descrição: o que faz uma civilização? A inteligência? A ciência? O conhecimento? A vida em sociedade? Na verdade, uma raça ou espécie só é considerada civilizada quando concebe sua maior invenção — a linguagem escrita. Este precioso dom é oferecido por Tanna-Toh, a guardiã de todas as ciências, culturas, artes, idiomas e informações. Ela é a deusa de todo o conhecimento conquistado por todas as raças e culturas de Arton.

Tanna-Toh é protetora de todos os povos civilizados (enten-

Clérigos de Tanna-Toh

da-se como "civilizado" um povo que conhece a linguagem escrita). Ela é reverenciada por escribas, bardos, magos e todos aqueles que devotam suas vidas ao estudo ou às artes. Venerada principalmente por humanos, elfos e anões, existem cultos a ela em quase todas as cidades do Reinado. Recentemente os tamuranianos também estão abraçando o culto a esta deusa, orando por sua ajuda para resgatar e preservar a cultura destruída de Tamu-ra.

Motivações: entre os deuses, Tanna-Toh mais parece uma professora severa. Para ela, apenas os povos civilizados têm o direito de dominar Arton. Ela deseja preservar as artes e o conhecimento em tempos de guerra, evitando que ele se perca, e depois voltar a espalhar esse conhecimento em tempos de paz.

Tanna-Toh despreza os povos e criaturas inteligentes que escolhem a ignorância e brutalidade — como goblinóides, orcs, ogres, gigantes e tantos outros. Em sua opinião, esses povos bárbaros precisam evoluir e aceitar novos costumes e culturas. Pela força, se necessário.

Avatar: Tanna-Toh costuma visitar Arton como uma anciã, curvada pelo peso de muitos livros e pergaminhos que leva nas costas; ou então como uma barda com uma harpa.

Relações: como protetora dos povos civilizados, Tanna-Toh se encontra em oposição a Allihanna, a deusa dos povos selvagens — e também seu irmão Megalokk. Ela tem boas relações com Lin-Wu, Thyatis, Wynna e Valkaria.

Tendência: Leal e Neutra.

Tendência dos Devotos: qualquer.

Crenças dos Devotos: civilização é o que separa pessoas de animais. É a conquista máxima dos povos de Arton, o grande propósito de nossas vidas. O estudo, as artes, a cultura... são os mais preciosos entre os tesouros, e devem ser partilhados com todos. Conhecer o mundo é conhecer a si mesmo e aos deuses.

Servos: clérigos, paladinos, bardos.

Domínios: Conhecimento, Ordem, Proteção, Viagem.

Poderes Concedidos: Conhecimentos Gerais, Habilidades Lingüísticas, Imunidade Contra Ilusões, Imunidade Total Contra Ilusões, Talento Artístico.

Obrigações e Restrições: servos desta deusa jamais podem recusar uma missão que envolve a busca por um novo conhecimento ou informação; investigar rumores sobre um livro perdido, procurar uma aldeia lendária, pesquisar os hábitos de uma criatura desconhecida... esse tipo de coisa.

Um servo do conhecimento SEMPRE diz a verdade, e NUNCA pode se recusar a responder uma pergunta — mesmo que isso resulte em sua própria morte. É totalmente proibido para eles esconder qualquer conhecimento.

Áreas de Influência: conhecimento, artes, escribas, bardos, povos civilizados.

Símbolo Sagrado: rolo de pergaminho e pena.

Arma Preferida: bordão (Amigo do Saber).

Cores Significativas: branco, amarelo, cinza-claro.

Lema: "Nenhum conhecimento é proibido. Pergunte o que quiser."

Clérigo de Tanna-Toh

O clérigo de Tanna-Toh tem como missão educar os povos. Em grandes cidades eles assumem o papel de professores, ensinando ciências, artes e especialmente leitura e escrita. Em áreas mais remotas, eles se empenham em levar cultura a povos bárbaros.

Na maioria das cidades de Arton, os templos de Tanna-Toh funcionam como escolas, academias, universidades, bibliotecas e museus — eles são os guardiões definitivos das artes e do conhecimento. Qualquer pessoa em busca de cultura ou informação será bem recebida por estes sacerdotes, famosos por sua extrema paciência.

Embora não ensinem magia, alguns destes clérigos podem ser vistos atuando na Grande Academia Arcana de Valkaria. Tanna-Toh também é reverenciada pelos bardos de Arton, que invocam seu nome em busca de inspiração.

Sacerdotes de Tanna-Toh são basicamente pacifistas — mas estão errados aqueles que os enxergam apenas como professores inofensivos: os membros da ordem também recebem treinamento em combate para proteger aquilo que tanto valorizam. Estes clérigos podem ser vistos atuando como guardas em grandes bibliotecas e museus, ou participando de aventuras que envolvem a busca por conhecimentos perdidos.

O típico clérigo de Tanna-Toh exibe em suas vestes um rolo de pergaminho e uma pena cruzando-se.

Paladino de Tanna-Toh

A Deusa do Conhecimento não é necessariamente pacífica. Conhecimento é um tesouro como outro qualquer. Muitas vezes é preciso lutar para obtê-lo, ou para protegê-lo.

Os paladinos de Tanna-Toh são guerreiros santos especializados em missões que envolvem resgatar ou salvar tesouros culturais. Eles são treinados para reconhecer e localizar esses itens de forma mais eficiente que outros paladinos. São grandes detetives, mestres em interrogatório, seguir pistas, localizar armadilhas, detectar passagens secretas... em termos de investigação, nem mesmo os paladinos de Khalmyr se comparam.

O paladino de Tanna-Toh sempre exibe o símbolo sagrado de sua deusa na placa peitoral, escudo ou flâmula.

Tauron

Deus da Força e Coragem

Outros Nomes: Divina Serpente, entre povos sauróides; Grande Rei Horkkon entre os orcs; Moréia de Fogo entre os elfos-do-mar; Li-chak entre os trogloditas.

Descrição: durante anos, os estudiosos do Reinado pen-

savam na Divina Serpente como integrante do Panteão — o que realmente parecia estranho, levando em conta que esta deusa é cultuada apenas por um pequeno número de tribos sauróides na remota ilha de Galrasia. Mais tarde, através do contato com os minotauros de Tapista, foi revelado que o verdadeiro Deus da Força e Coragem é na verdade Tauron, o Touro em Chamas.

E quanto à Serpente? Seria ela na verdade uma deusa menor, que nunca vez realmente parte do Panteão? Teria ela sido expulsa para dar lugar ao touro? Ou seria a Serpente apenas uma face do próprio Tauron? O Deus da Força não parece interessado em revelar a resposta...

De qualquer forma, exceto pelo aspecto, Tauron incorpora exatamente os mesmos aspectos da Serpente. Ele representa dois conceitos que parecem opostos: a dominação dos fortes sobre os fracos, e também a proteção dos fracos pelos fortes. Mas, acima de tudo, é o deus da coragem, determinação, da força física e força interior.

Seus propósitos não podem ser claramente vistos como malignos ou benignos. Tauron é temido pelos dóceis e puros, mas venerado e amada pelos fortes e corajosos. Por cultuá-lo como sua principal divindade, os minotauros são temidos pela maioria dos povos.

Motivações: Tauron comanda que seus guerreiros devem ser supremos entre as feras. Devem ser como o leão na savana: caçar todos e nunca ser caça de ninguém. Ele também diz que os fracos não devem ser apenas dominados pelos fortes, mas protegidos. Os seres mansos e dóceis do mundo, frágeis diante da luta pela sobrevivência, têm o direito sagrado de receber proteção. Contudo, Tauron também exige que o fraco pague tributo ao forte — seja na forma de respeito, oferendas ou até escravidão.

Avatar: quando interage com mortais, Tauron assume a forma de um touro negro em chamas, ou um grande minotauro com a cabeça envolta em chamas. Orgulhoso, ele jamais disfarça sua forma ou identidade verdadeiras.

Relações: Tauron é um dos mais agressivos e competitivos entre as divindades do Panteão — todos os outros deuses evitam qualquer contato com ele. Ocasionalmente, contudo, ele recebe em seu reino a visita de Tenebra; suspeita-se que exista uma ligação secreta entre os dois, embora ninguém saiba qual é.

Tauron costuma desafiar os deuses fortes (como Khalmyr, Nimb, Ragnar, Grande Oceano...) e amparar os fracos, como Lena, Mara e especialmente a pequena e fragilizada Glórienn. Khalmyr e Nimb, tidos como líderes do Panteão, foram repetidas vezes desafiados em combate por Tauron — mas ele nunca conseguiu vencer nenhum deles.

Tendência: Leal e Neutro.

Tendência dos Devotos: qualquer.

Crenças dos Devotos: o mundo se divide em fortes e fracos. O fraco deve tributo, respeito e obediência ao forte. De igual forma, o forte deve proteção ao fraco.

Servos: clérigos, guerreiros, bárbaros.

Domínios: Força, Fogo, Proteção, Guerra.

Tauron, Deus da Força

Tenebra, Deusa das Trevas

Poderes Concedidos: Coragem Total, Fúria Guerreira, Imunidade Contra Veneno, Pacto com a Serpente.

Obrigações e Restrições: um clérigo de Tauron deve mostrar coragem em combate, jamais lutando com um oponente em desvantagem numérica, e nunca usando armas ou poderes superiores aos do oponente. Clérigos de Tauron também são proibidos de usar armas de arremesso, de projéteis ou qualquer outra forma de ataque à distância; só podem lutar corpo-a-corpo.

Áreas de Influência: força, coragem, batalha, escravidão, minotauros, povos bárbaros.

Símbolo Sagrado: cabeça de touro em chamas.

Arma Preferida: machado grande (Destroçador) ou chifres, no caso dos minotauros.

Cores Significativas: vermelho, branco, dourado.

Lema: "Primeiro você deve provar ser forte. Depois, deve dominar os fracos."

Clérigo de Tauron

Embora a face da Divina Serpente ainda seja aceita entre muitos devotos, o povo minotauro se recusa a crer que sua principal divindade seja feminina, pois a força estaria associada ao sexo masculino (vale lembrar, não existem minotauros fêmeas). E uma vez que a raça dos minotauros tem muito mais contato com o povo civilizado que os selvagens antropossauros de Galrasia, o nome de Tauron é hoje muito mais difundido no Reinado.

Apesar de venerar uma face diferente da serpente em chamas, o clérigo de Tauron segue os mesmos preceitos. Valoriza a força, coragem, força de vontade e proteção dos mais fracos. Também determina que o fraco deve ser dominado pelo forte — o que combina com a política escravista dos minotauros.

Tauron é o deus mais venerado em Tapista, onde seus clérigos são comuns. Eles exibem túnicas onde se vê o símbolo de seu deus: uma cabeça de touro em chamas. Um clérigo de Tauron não costuma necessariamente adotar um servo ou escravo, como faria um clérigo da Serpente — mas às vezes o faz.

Clérigo da Serpente

Como uma face de Tauron, a Grande Serpente é adorada principalmente pelas nagahs, pelas dragoas-caçadoras (tipo de mulheres-lagarto guerreiras de Galrasia) e algumas outras raças. Esta deusa enigmática tem propósitos estranhos e um tanto contraditórios, sendo difícil dizer ao certo se seus sacerdotes são malignos ou benignos. Eles veneram a força, a coragem, a determinação e a proteção dos fracos, mas também praticam a tirania e a escravidão.

São muito raros os cultos humanos ou semi-humanos à Serpente. Ela é mais venerada por povos bestiais que seguem a lei do mais forte, como orcs, goblinóides e minotauros — sendo que cada um destes povos vê a Serpente de uma forma diferente. Infelizmente, a maioria dos devotos da Serpente obedece apenas sua primeira lei (dominar os fracos), e não entende ou ignora a segunda (proteger os fracos): apenas as dragoas-caçadoras seguem com fidelidade total os ideais da Serpente.

Um clérigo da Serpente acredita que tem a obrigação de encontrar e adotar (ou escravizar) uma criatura mais fraca e protegê-la pelo resto da vida. O clérigo JAMAIS deve aceitar qualquer ajuda desse protegido. Por outro lado, o protegido precisa honrar seu protetor — e deve ser castigado imediatamente se demonstrar qualquer desrespeito.

Clérigos da Serpente são proibidos de usar armas de arremesso, de projéteis ou qualquer outra forma de ataque à distância. Eles só podem usar armaduras feitas com o couro de criaturas mortas por eles próprios.

Tenebra

Deusa das Trevas

Outros Nomes: Senhora Morte em cultos humanos; Lulna entre os minotauros; Luah-kai entre trogloditas; Mãe-Noite entre mortos-vivos.

Descrição: deusa da noite, das trevas, dos reinos cavernosos e criaturas subterrâneas, Tenebra é a grande inimiga de Azgher, o deus-sol. Diz a lenda que, no início dos tempos, os dois lutaram para decidir quem reinaria em Arton — o dia ou a noite? A batalha terminou em empate: por isso, hoje, cada deus domina o mundo durante doze horas.

Tenebra é a mãe de tudo que anda e rasteja à noite: morcegos, vampiros, zumbis e todos os tipos de mortos-vivos são seus protegidos. Isso costuma levar quase todos em Arton a pensar que se trata de uma deusa maligna. O que nem sempre é verdadeiro, pois ela protege igualmente todas as raças e criaturas noturnas e subterrâneas, sejam boas ou más. Na verdade, embora os anões tenham como divindade principal o deus Khalmyr, teria sido Tenebra a legítima criadora desta raça — sendo ela a segunda divindade mais cultuada em Doherimm, o reino secreto anão.

Por sua ligação com os mortos-vivos, alguns cultos humanos tratam Tenebra como uma deusa da morte — o que é uma interpretação errada, pois Leen (ou Ragnar) é o verdadeiro portador desse título. Claro que isso não colabora em nada para melhorar a péssima reputação desta deusa. Mesmo assim, alguns templos em sua honra podem ser encontrados em certos pontos do Reinado.

Motivações: pelo menos sob o ponto de vista dos humanos, elfos e outras raças, Tenebra só pode ser considerada maligna. Afinal, é ela quem povoa a noite e a escuridão com criaturas perigosas. Claro que a própria deusa pensa diferente: ela deseja apenas a prosperidade dos seres noturnos e subterrâneos — especialmente os anões, sua melhor criação.

Assim como Azgher vigia e protege Arton durante o dia,

Tenebra é vigilante à noite — nada acontece sob as estrelas sem seu conhecimento. Tenebra também está preocupada com a Tormenta: nas áreas atacadas não existe dia e nem noite, apenas tempestades rubras. Isso pode significar que, além de Azgher, agora existe um terceiro poder lutando por Arton. Uma guerra entre dia, noite e tormenta. Não parece bom...

Avatar: quando vem a este mundo, Tenebra surge na forma de uma vampira extremamente atraente, uma velha bruxa, ou uma anã. Durante a noite ela é totalmente invulnerável a qualquer ataque; durante o dia, contudo, ela pode ser ferida — mas Tenebra nunca visita Arton de dia.

Relações: obviamente, Tenebra odeia Azgher. Ela também guarda ressentimentos com relação a Khalmyr, uma vez que o deus da justiça se tornou preferido pelos anões, raça que ela própria criou. Ela tem boas relações com Megalokk e Ragnar, seus aliados mais confiáveis; e também algum tipo de pacto secreto com Tauron.

Tendência: Neutra.

Tendência dos Devotos: qualquer.

Crenças dos Devotos: a Mãe Noite não é compreendida. Ela oferece ao mundo frescor contra as chamas de Azgher, abrigo contra sua luz cegante. Ela transforma os seres para que sejam capazes de viver nas trevas: assim, quando Azgher não brilhar mais (e ele NÃO vai brilhar para sempre!), os povos de Arton poderão sobreviver.

Servos: clérigos.

Domínios: Mal, Morte, Terra, Proteção.

Poderes Concedidos: Comunhão com as Sombras, Expulsão Aprimorada, Inimigo de Elfos, Visão no Escuro.

Obrigações e Restrições: a deusa Tenebra exige que seus sacerdotes jamais sejam vistos sob a face de Azgher, seu grande inimigo. Assim, um clérigo das trevas jamais pode ser tocado pelo sol, devendo agir apenas à noite ou em subterrâneos. Caso receba luz do sol, seja de forma intencional ou não, perde imediatamente seus Poderes Concedidos e magias; ambos serão recuperados apenas no próximo anoitecer.

Áreas de Influência: noite, anões, mortos-vivos, licantropos, criaturas noturnas ou subterrâneas, necromantes, trevas.

Símbolo Sagrado: estrela negra de cinco pontas.

Arma Preferida: shurikens, estrelas de arremesso ninja (Luzes da Noite).

Cores Significativas: preto.

Lema: "Uma coisa tão bela quanto a noite não pode ser maligna."

Clérigo de Tenebra

A Deusa das Trevas é muito querida entre o povo anão. Apesar de sua rivalidade com Khalmyr, é a segunda divindade mais cultuada pela raça. No reino oculto de Doherimm, onde não é vista como maligna, Tenebra tem grandes templos e uma ordem bem organizada. A religião anã acredita que Tenebra seja na verdade a esposa do deus da justiça; uma vez que entre anões as brigas entre marido e mulher são muito comuns (e bastante violentas!), eles acham natural que Khalmyr e Tenebra estejam sempre em meio a escaramuças...

Os clérigos anões se empenham em demonstrar ao mundo que Tenebra não é nenhum demônio maligno. Ela é uma deusa de esperança, pronta a oferecer conforto e força a seus devotos — e seu manto de escuridão é uma dádiva gentil ao mundo.

A opinião destes Clérigos sobre os mortos-vivos é variada. Muitos cultos de Tenebra rejeitam totalmente a idéia de que sua deusa tenha criado estes monstros. Outros acreditam que ela os fez para testar a bravura daqueles que ousam desafiar a escuridão. E outros ainda dizem que os mortos-vivos não devem ser destruídos, mas sim controlados — pois são servos oferecidos pela deusa para seus Clérigos mais fiéis.

Os humanos, anões e outros semi-humanos que cultuam Tenebra vestem roupas e armaduras negras. Trazem no peito o símbolo da deusa, uma estrela negra de cinco pontas.

Clérigo da Mãe Noite

A Deusa da Noite e das Trevas tem muitos seguidores, cada um com sua própria visão de Tenebra. Para alguns, ela é gentil e conforta seus devotos quando o mundo se torna mais perigoso e sombrio. Para outros, é uma conquistadora implacável que comanda legiões de criaturas malignas. Ela povoou o mundo com mortos-vivos e outras abominações, mas também foi responsável pela criação do nobre povo anão. Assim, fica difícil saber com certeza se Tenebra é uma deusa bondosa ou diabólica.

Mãe Noite é como a deusa Tenebra é conhecida pelos mortos-vivos. Sim, pois os próprios mortos também buscam seu poder — qualquer morto-vivo com inteligência suficiente para descobrir a existência da deusa pode tentar se tornar seu sacerdote. Existem em Arton muitos vampiros, múmias e fantasmas com poderes divinos concedidos por Tenebra.

E além de mortos-vivos e anões, a Mãe Noite também tem sacerdotes e Xamãs entre outras criaturas noturnas — especialmente licantropos. Dizem que a própria maldição dos lobisomens foi um "presente" desta deusa para a raça humana, uma forma de torná-los mais íntimos com a noite.

Mortos-vivos e licantropos que cultuam Tenebra tornam-se mais resistentes a certos ataques e magias que normalmente os afetam. Mortos-vivos, por exemplo, não são sujeitos à expulsão ou fascinação. E a redução de dano dos licantropos não podem ser vencida por armas de prata (apenas armas mágicas, de forma normal).

Garra de Tenebra

O passado recente da raça élfica está repleto de tragédias, mas talvez nenhum evento isolado seja mais triste que o surgimento

dos elfos negros. Sua amargura é tanta que afeta sua própria aparência física, tornando seus olhos e cabelos totalmente negros (entre os elfos normais, essa cor é rara). Liderados por Berforam, um dos maiores guerreiros élficos de Arton, esta seita tem como objetivo principal cultuar a deusa Tenebra e caçar os clérigos de Glórienn, a traidora Deusa dos Elfos.

Em sua amargura, os elfos negros chegaram a criar um grupo especial de guerreiros com poderes divinos. Eles são os Garras de Tenebra, uma versão pervertida das Espadas de Glórienn — os antigos Paladinos desta deusa. Recebendo poder de Tenebra, eles são os mais terríveis inimigos dos Clérigos de Glórienn. São o que existe de mais parecido com "Paladinos das trevas".

Os Garras também têm acesso à Armadura Negra, um item mágico especial. Muito leve e silenciosa, ela oferece CA+2 sem qualquer interferência ou penalização em Destreza ou perícias.

Além das obrigações e restrições normais, os Garras de Tenebra devem seguir os seguintes mandamentos: proteger os elfos negros com sua vida, se necessário; obedecer o líder Berforam sem questionar; e nunca usar armas de seres inferiores (qualquer arma não élfica).

As únicas armas que podem usar são a espada, o arco e a aji — uma peça metálica em forma de arco, onde a lâmina seria o arco propriamente dito e a empunhadura seria a corda. Essa arma existe em tamanho grande (para ser usada com as duas mãos; mesmo dano de uma espada longa +1) e pequeno (usada com uma só mão; dano igual ao de uma adaga +1).

Thyatis

Deus da Ressurreição e Profecia

Outros Nomes: Thyatis não é conhecido por outros nomes.

Descrição: deus da ressurreição e da profecia, Thyatis tornou-se conhecido em toda Arton após seu maior feito — a mágica de Triunphus, a cidade da vida eterna. Foi ele quem concedeu à cidade sua famosa benção/maldição, que transformou seus habitantes em "imortais"; naquele lugar, sempre que uma pessoa morre por causas não-naturais, ela retorna magicamente à vida.

Mesmo além das fronteiras de Triunphus, Thyatis conta com um contingente razoável de fiéis espalhados pelo continente, embora seus templos não sejam tão comuns quanto os templos de outros deuses.

Thyatis é também freqüentemente vinculado aos dons da profecia e da premonição. Dizem que existem clérigos de Thyatis atuando como oráculos, capazes de prever o futuro e prevenir aventureiros sobre aquilo que está para acontecer. Mas estes sacerdotes são raros e difíceis de encontrar — muitos até acreditam que sejam lendas. Sem dúvida, o mais famoso e acessível (mas nem tanto) destes adivinhos é o sempre misterioso Oráculo de Triunphus; alguns especulam que esta figura seja o verdadeiro sumo-sacerdote de Thyatis, enquanto outros afirmam que seja na verdade seu avatar. Quando interrogado a respeito da existência de outros oráculos, o clérigo apenas permanece em silêncio, aumentando ainda mais o mistério.

Por incrível que possa parecer, não existem pinturas ou esculturas de Thyatis — ninguém conhece sua verdadeira aparência. O símbolo sagrado exibido pelos clérigos da ordem é uma ave fênix.

Motivações: Thyatis acredita que a ressurreição é uma nova chance. Para ele, quando uma vida termina de modo brusco e injusto, deve ser retomada. Uma pessoa assassinada, por exemplo, teve seu "tempo de aprendizado" no plano material roubado de si. Voltar é como ter a oportunidade de refazer a mesma lição, desta vez conhecendo os erros que se deve evitar.

Mas apesar de justo, bondoso e generoso, Thyatis cobra um preço por sua dádiva. A ressurreição é uma chance de melhorar, de evoluir — uma chance que não deve ser desperdiçada com uma vida estagnada, pouco produtiva. Em Triunphus, aqueles que retornam da morte tornam-se prisioneiros da cidade e não podem escapar até vencer uma série de desafios propostos pelo próprio deus — incluindo uma incursão através de cavernas sob a cidade, infestadas de monstros.

Na história de Arton conta-se inúmeras lendas sobre aventureiros envolvidos em grandes missões para saldar dívidas com Thyatis. Neste aspecto, o deus da ressurreição é muito parecido com Valkaria, a deusa da ambição: ambos desejam que seus devotos sejam corajosos, aventureiros, sem medo de desafios.

Avatar: não há notícias de aparições recentes de Thyatis em Arton ou comprovações de aparições passadas. Diz a lenda que ele surgiu pessoalmente diante do sacerdote Krilos ao lançar sua benção/maldição sobre Triunphus — mas esse clérigo morreu em seguida, sacrificando a própria vida para salvar seu povo. Por esse motivo, alguns acreditam que ninguém deve ver a face de Thyatis ou morrerá, sendo esta a razão pela qual ninguém conhece sua aparência. Alguns estudiosos, contudo, acham que Thyatis pode se manifestar em Arton com a forma de uma fênix.

Relações: sendo considerado o deus da ressurreição, muitas vezes Thyatis é apontado também como um deus da vida, em oposição direta a Ragnar/Leen — mas este aspecto não é facilmente aceito pelos estudiosos de Arton; eles afirmam que a divindade mais próxima deste papel seria Lena, a deusa da cura e da fertilidade.

Thyatis tem boas relações com Valkaria, Lena e Tanna-Toh. Ele é adversário de Nimb e Tenebra.

Tendência: Leal e Bom.

Tendência dos Devotos: Qualquer.

Crenças dos Devotos: um grande destino não pode ser vencido. Cada ser vivente no mundo tem uma missão, um objetivo, que a morte não pode deter. Aqueles que tenham se desviado do caminho devem ser orientados a retornar.

Servos: clérigos, paladinos.

Domínios: Cura, Fogo, Conhecimento, Viagem.

Poderes Concedidos: Destruir o Mal Adicional, Dom da Ressurreição, Dom da Imortalidade, Dom da Fênix, Dom da Profecia.

Obrigações e Restrições: muitas vezes, quando ressuscita alguém, o clérigo pode experimentar uma visão — durante a qual ele recebe uma mensagem dos deuses, uma missão para a vítima que acaba de salvar. É papel do clérigo estar presente quando essa pessoa desperta para transmitir a mensagem, e o ressuscitado deve cumprir a missão como pagamento por sua dádiva. Caso a vítima recuse ou desista da missão, começa a perder um Ponto de Vida por turno e seu corpo é reduzido a cinzas, sem que nenhum outro poder consiga trazê-la de volta à vida. O processo pode ser interrompido confessando seu pecado e pedindo perdão a um clérigo de Thyatis.

Servos destes deuses são proibidos de matar seres inteligentes. Eles podem combater e até ferir essas criaturas, mas nunca matar.

Áreas de Influência: ressurreição, profecia, aventureiros, coragem, fogo.

Símbolo Sagrado: uma ave fênix.

Arma Preferida: kama, pequena foice (Garras da Fênix).

Cores Significativas: laranja, ouro, amarelo.

Lema: "Todos merecem uma nova chance."

Clérigo de Thyatis

Sacerdotes de Thyatis são particularmente notórios em Triunphus, onde têm a tarefa de cuidar das pessoas mortas até que elas sejam trazidas de volta à vida pela benção/maldição. Eles também tratam de informar e confortar aqueles que ficam perturbados com o fenômeno. Forasteiros que tenham encontrado a morte em Triunphus (e agora não podem mais sair) recebem dos sacerdotes moradia temporária e orientação para construir ali uma nova vida; depois de avaliar seu caráter e suas capacidades, os clérigos podem recomendar aos forasteiros cargos adequados.

No resto do continente, o papel dos clérigos de Thyatis é um tanto diferente. Graças aos poderes que recebem, são constantemente procurados por grupos de aventureiros para ressuscitar amigos mortos em batalha ou parentes assassinados. Eles não fazem distinção entre um valoroso paladino e um assassino implacável, acreditando que todos merecem uma nova chance. A única restrição é que, respeitando os desígnios de seu deus, clérigos de Thyatis não trazem de volta à vida pessoas que tiveram morte natural.

Embora não aceitem pagamento em dinheiro por seus serviços, é comum que os clérigos peçam um favor em troca da ressurreição — especialmente quando tratam com aventureiros obviamente poderosos. Clérigos malignos deste deus (sim, eles existem) podem exigir o cumprimento de missões extremamente perigosas em troca da bênção.

Clérigos de outras ordens são aceitos nos templos de Thyatis, embora servos de deuses malignos sejam vistos com desconfiança.

Paladino de Thyatis

O Deus da Ressurreição tem Paladinos, embora eles sejam pouco conhecidos. Trazendo no peito, escudo ou flâmula a imagem sagrada da ave fênix, eles ensinam Arton que o bem e a justiça nunca morrem... assim como eles próprios.

Muitos paladinos de Thyatis são imortais! Quando são mortos, retornam magicamente à vida após algum tempo (em geral 3d6 dias), não importando a causa da morte. Queime-o até as cinzas, e elas vão se reunir para refazer o corpo. Corte-o em mil pedaços, e esses pedaços se unem novamente. Afaste os pedaços, enterre bem longe um do outro... e não vai adiantar nada, pois um deles vai regenerar completamente e trazer o paladino de volta.

Claro que esse dom torna o paladino de Thyatis muito poderoso, mas ele não é invencível. Existe uma forma secreta de matá-lo, chamada Morte Verdadeira. Pode ser qualquer ato ou evento comum: um gole de vinho élfico, o beijo de uma fada, o soco de um ogre, o toque de um dragão, uma gota de chuva no outono... não importa. Se esse evento ocorrer com o paladino de Thyatis, ele morrerá instantaneamente e não poderá ser ressuscitado.

Em geral, para descobrir qual sua Morte Verdadeira, o paladino deve antes realizar uma grande missão para Thyatis. Essa informação só pode ser revelada ao paladino por um grande representante deste deus: seu sumo-sacerdote ou o próprio Thyatis.

Wynna

Deusa da Magia

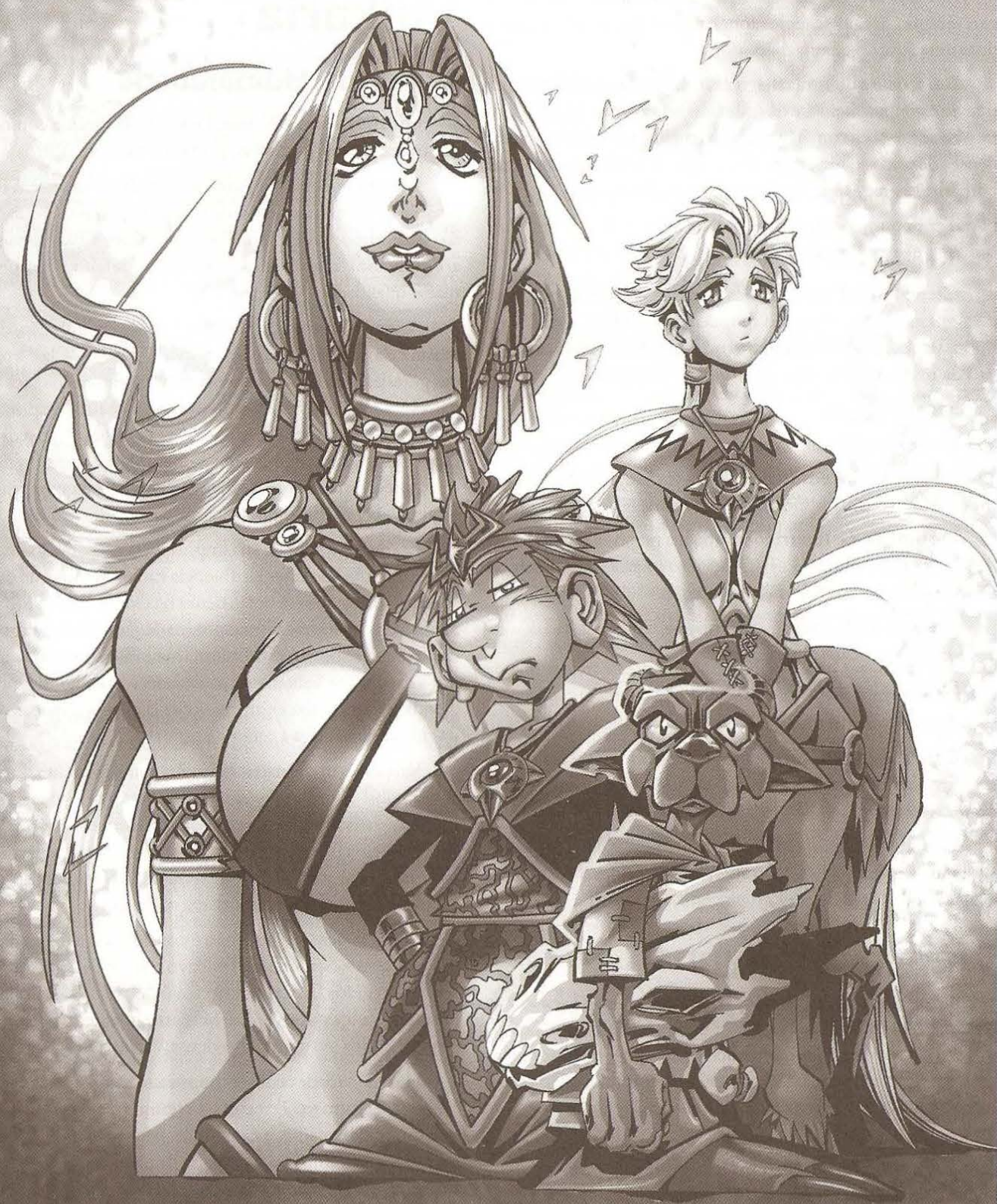
Outros Nomes: Dallia, entre os elfos.

Descrição: Wynna, como é chamada em boa parte dos reinos de Arton, é considerada a deusa da magia. Ela protege os magos e provém as energias místicas necessárias para a execução de suas magias.

Há controvérsias entre os magos a respeito de sua existência ou não. O Grande Mestre Talude é um dos mais fiéis seguidores de Wynna, e diz que deve a ela sua atual condição de mago supremo. O notório Aleph Olhos Vermelhos também teria recebido da deusa seus grandes poderes. A maioria dos devotos de Wynna (em sua grande maioria magos) usa no dedo indicador um anel dourado com um pequeno rubi encravado no centro, como símbolo de sua crença.

Mas outra corrente de pensamento, defendida pelo mago Vectorius, crê que a magia é apenas uma energia natural e considera absurda a existência da deusa. Naturalmente, isso alimenta ainda mais a eterna rivalidade entre Talude e Vectorius.

Motivações: o que Wynna mais deseja é a expansão e o

Wynna, Deusa da Magia

reconhecimento da magia. Quanto mais pessoas conhecem e utilizam magia, melhor será o mundo. As forças mágicas são uma dádiva que ela oferece ao povo de Arton para que usem como quiserem — seja para o bem ou para o mal, pois ela acredita principalmente na liberdade de escolha. Por isso ela permite que tanto magos benignos quanto malignos usem a magia.

Avatar: Wynna costuma assumir a forma de uma linda e exuberante maga de cabelos longos e verdes, ou um humano ilusionista gordo e bonachão.

Relações: a deusa da magia é aliada de Tanna-Toh, a deusa da arte e conhecimento, e da deusa élfica Glórienn. Ela também tem boas relações com Thyatis. Seus maiores oponentes são os deuses de povos que desprezam a magia, preferindo selvageria e barbárie: Ragnar, Tenebra, Keenn, Megalokk e outros.

Tendência: Caótica e Neutra.

Tendência dos Devotos: qualquer.

Crenças dos Devotos: toda a mágica veio de Wynna. Sem essa energia maravilhosa, o mundo seria árido e a vida seria impossível. A magia existe para trazer felicidade ao mundo. O uso da magia jamais deve ser negado a ninguém.

Servos: clérigos.

Domínios: Magia, Sorte, Ar, Água, Fogo, Terra.

Poderes Concedidos: Habilidades Mágicas Ampliadas, Magia Máxima, Magia Oculta, Mago Nato.

Obrigações e Restrições: apenas personagens capazes de lançar magia arcana (magos, feiticeiros, bardos...) podem ser clérigos de Wynna. Devem, portanto, ser multiclasse.

Áreas de Influência: magia, magos, feiticeiros, fadas, usuários de magia arcana, elementos.

Símbolo Sagrado: um anel metálico.

Arma Preferida: adaga (Belo Presente).

Cores Significativas: cinza, ou as seis cores da magia combinadas: ao (verde-azulado), vermelho, azul-claro, verde, branco e preto.

Lema: "A magia é tão preciosa quanto a vida. Você negaria a vida a alguém? Então, como a magia poderia ser negada a alguém?"

Clérigo de Wynna

Ninguém em Arton duvida da existência da magia — seus feitos maravilhosos podem ser testemunhados por qualquer pessoa quase todos os dias. Mas muitos acreditam que a magia é apenas uma energia, um recurso natural. Outros, contudo, estão certos de que essa dádiva é oferecida por Wynna, a Deusa da Magia.

Quase não existem clérigos de Wynna, porque ela é venerada apenas por magos. Um clérigo só recebe poderes extras de Wynna quando ele também é um mago, feiticeiro ou bardo verdadeiro, uma combinação um tanto rara. Estes clérigos podem ser encontrados mais facilmente no reino de Wynlla e também na Academia Arcana, que tem Wynna como patrona.

O símbolo sagrado de Wynna é um anel metálico. Ele representa a magia, a energia que mantém o mundo coeso e em movimento. Não por acaso, muitos desses anéis compõem a vestimenta da própria Wynna. Mas o mais comum é que seus devotos usem um simples anel.

Valkaria

Deusa da Humanidade

Outros Nomes: Valkaria não é reconhecida como deusa em outras partes de Arton, portanto não tem outros nomes.

Descrição: existe alguém responsável pela eterna insatisfação e descontentamento dos seres humanos. Outrora uma das mais importantes divindades de Arton, Valkaria concedeu aos humanos a ambição — seu maior defeito e também sua maior qualidade.

Assim, Valkaria é tida como a deusa da ambição, da conquista e da evolução, mas de um modo positivo. Ela é a patrona das grandes expedições, descobertas e aventuras da raça humana. Foi adequado, portanto, que os primeiros exploradores vindos de Lamnor encontrassem uma imensa estátua da deusa esperando para recebê-los em Arton. Alguns também pensam que a chegada de Lorde Niebling, o gnomo inventor, teria sido arquitetada pela própria deusa.

Contudo, apesar de sua importância no panteão de Arton, atualmente Valkaria tem influência muito menor que outrora: só existem seguidores desta deusa na cidade de mesmo nome. Seus clérigos são raros e não gozam de grandes privilégios fora das fronteiras da capital. Quanto mais distante da capital, menor a crença em Valkaria. Fora do reino de Deheon muitos até duvidam que a deusa exista; para eles, Valkaria é apenas o nome da cidade que abriga a estátua.

Valkaria tem a aparência de uma mulher exuberante, perto de 26 anos, com longos cabelos ruivos. A estátua da cidade mostra a deusa seminua, com desenhos em lilás serpenteando sobre o belo corpo; nos templos, imagens menores mostram a deusa em trajes diferentes — retratando o caráter de Valkaria, sempre descontente e sempre em mutação.

Motivações: Valkaria não é considerada a deusa da ambição por acaso. Seu grande objetivo é levar os seres humanos, seus protegidos, à dominação total de Arton — e quaisquer outros mundos que existam. Mas estranhamente, quanto mais a raça humana avança, mais a deusa Valkaria é esquecida...

Isso na verdade aconteceu após a revolta dos três deuses — Valkaria, Tilliann e o Terceiro — contra o resto do Panteão. Todos foram derrotados e castigados. Mas o justo Khalmyr, por entender que a ambição fazia parte da natureza de Valkaria e que no fundo ela era uma deusa bondosa, decretou que ela teria um castigo mais brando: mesmo transformada em pedra (a estátua que adorna o centro do Reinado é REALMENTE Valkaria), ainda foi permitido a ela conservar seu lugar no Panteão como

deusa da humanidade e ser lembrada por seus seguidores, mas apenas nas proximidades da estátua. Os outros dois deuses, por outro lado, foram totalmente esquecidos.

Avatar: quando andava sobre Arton, Valkaria surgia como uma bela mulher — mas jamais usava duas vezes a mesma aparência. Contudo, não há registros de qualquer manifestação dela nos últimos séculos: como estátua, Valkaria não é capaz de projetar uma forma avatar.

Relações: embora tenha despertado a piedade e simpatia de muitos deuses, Valkaria ainda é uma prisioneira "cumprindo pena" por ordem de Khalmyr. Ela vive em estado de dormência, incapaz de se comunicar com os outros.

Conta-se, contudo, que Khalmyr deixou uma pequena esperança para a deusa da humanidade: o interior da estátua abriga um labirinto de túneis, o mais perigoso entre todos que existem em Arton. Se um dia esse labirinto for vencido, esta será a prova de que Valkaria é amada por seus servos — os humanos e aventureiros — e poderá então ser restaurada. Obviamente, até agora ninguém foi bem-sucedido na empreitada.

Tendência: Caótica e Boa.

Tendência dos Devotos: qualquer.

Crenças dos Devotos: apenas estar vivo não basta. Vivemos para a evolução, desenvolvimento e conquista. O progresso é o objetivo final, a missão para a qual os humanos existem. Qualquer melhoria é sempre bem-vinda.

Servos: clérigos, paladinos.

Domínios: Bem, Sorte, Guerra, Proteção, Viagem.

Poderes Concedidos: Arma de Valkaria, Coragem Total, Fúria Guerreira, Habilidades Lingüísticas, Imunidade Contra Ilusões, Imunidade Total Contra Ilusões.

Obrigações e Restrições: clérigos de Valkaria não podem lançar magias divinas além das fronteiras do reino de Deheon (mas seus Poderes Garantidos funcionam normalmente). No entanto, eles só recebem metade dos Pontos de Experiência normais quando participam de aventuras dentro de Deheon.

Áreas de Influência: humanidade, ambição, evolução, conquista, aventureiros.

Símbolo Sagrado: a estátua de Valkaria, ou seis faixas entrelaçadas.

Arma Preferida: maça ou mangual pesado (Desbravador).

Cores Significativas: vermelho escarlate, púrpura.

Lema: "Se todos fossem felizes com o que têm, ainda estaríamos vivendo em cavernas!"

Clérigo de Valkaria

Valkaria é a Deusa da Ambição. Deusa daquilo que mais destaca a raça humana das demais — seu eterno descontentamento, sua interminável busca pela evolução, seu desejo de ir mais longe e voar mais alto. Ser humano é nunca estar satisfeito com aquilo que se é ou se tem.

Valkaria é também a Deusa dos Aventureiros, aquela que impele os heróis a vencer desafios e atingir grandes objetivos. Portanto, os sacerdotes de Valkaria são aqueles que melhor representam o clérigo aventureiro que acompanha grupos de heróis.

Embora quase ninguém no Reinado saiba, a deusa Valkaria se encontra atualmente presa na famosa estátua que fica na capital do Reinado. Uma vez que quase ninguém reconhece Valkaria como deusa fora dos limites de Deheon, arrebanhar mais fiéis não é fácil. Os clérigos são proibidos de usar magia para isso. Além disso, vale lembrar que um clérigo de Valkaria respeita outras crenças e não vai chatear continuamente um devoto fiel de outro deus.

O clérigo de Valkaria perde parte de seus poderes quando viaja além das fronteiras de Deheon. Ainda assim, seu grande dever é justamente levar a palavra de Valkaria além desses limites, onde a deusa foi esquecida.

Paladino de Valkaria

Alguns paladinos são meio-elfos ou meio-orcs (que, apesar do nome, têm mais características humanas). Existem também os anões paladinos de Khalmyr — uma exceção compreensível, uma vez que o Deus da Justiça é também o Deus dos Anões. Mas, apesar de tudo, a imensa maioria dos paladinos são humanos. E Valkaria é a deusa da humanidade.

Depois dos paladinos de Khalmyr, os paladinos de Valkaria são os mais numerosos em Arton — e também os mais obstinados, aqueles que melhor representam a determinação e espírito aventureiro da raça humana. Eles buscam aventura tão apaixonadamente quanto buscam justiça. Quanto maior o desafio, quanto maior a dificuldade da missão, maior será seu desejo de participar.

Infelizmente, da mesma forma que ocorre com o clérigo desta mesma deusa, o paladino perde parte de seus poderes quando ultrapassa as fronteiras de Deheon. E dessa forma ele demonstra sua bravura, aventurando-se em terras distantes mesmo quando isso reduz suas forças.

Todo paladino de Valkaria traz na placa peitoral, escudo ou flâmula a imagem da estátua de sua deusa.

Reinos dos Deuses

Um Plano é um tipo de mundo paralelo — na verdade, é algo muito maior que um mundo convencional. Em vez de um planeta, o Plano é na maioria das vezes como um "disco" que se estende por centenas de milhares de quilômetros além de seu centro, com seus próprios continentes, oceanos, ilhas, abismos e outros aspectos geográficos.

Planos são como outras dimensões. Não se pode chegar até eles de formas normais, apenas por meios mágicos ou

ciência muito avançada. Magias de transporte planar são a maneira mais comum de realizar a façanha.

A cosmologia de Arton é formada principalmente pelo Plano Material Primário (o "mundo normal", onde fica Arton), os quatro Planos Elementais (da Água, Fogo, Ar e Terra), os dois Planos de Energia (positiva e negativa, ou Luz e Trevas), três Planos Intermediários (astral, etéreo, sombra) e os Reinos dos Deuses. Também temos uma grande quantidade de Semiplanos, "universos compactos" criados por magia poderosa. A Grande Academia Arcana e o labirinto dentro da estátua de Valkaria são exemplos de Semiplanos.

Os Reinos dos Deuses servem como habitações para os vinte deuses maiores (deuses menores não possuem Planos próprios, mas às vezes podem possuir Semiplanos). Os deuses vivem ali pessoalmente, sendo raro que abandonem seu território — pois em seu Reino eles são muito mais poderosos, e não podem ser destruídos.

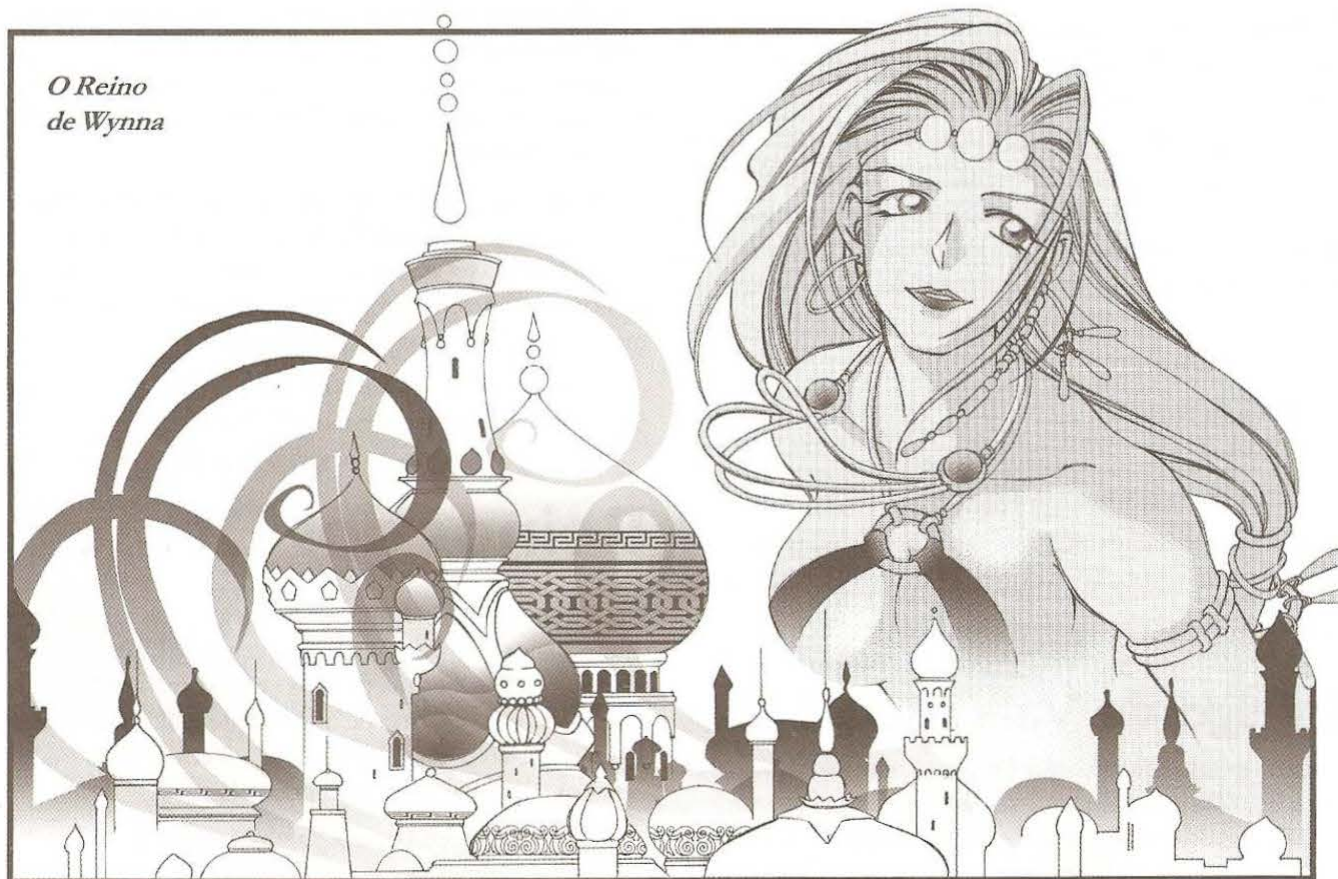
As almas daqueles que morrem em Arton renascem aleatoriamente (ou não, quem sabe?) em um desses vinte Reinos, com a mesma aparência e poderes que tinha em vida (mas sem seus pertences materiais). Essa pessoa passa a ser considerada então um "nativo" do Plano, e deve encontrar ali seu lugar. Nativos dos Planos não envelhecem, mas ainda podem sofrer dano e morrer por inanição, asfixia, doença, violência e outras aflições. Caso essa "segunda vida" seja perdida, então a pessoa será destruída para sempre, sua energia vital servindo de matéria-prima para a criação das almas que ainda vão nascer. Desnecessário dizer que em alguns Planos a vida é mais confortável (ou durável) que em outros.

Não é comum que pessoas mortas venham a renascer nos Planos Elementais, Planos de Energia, Intermediários ou Semiplanos. No entanto, aventureiros experientes declaram que já tiveram encontros com almas renascidas nesses lugares.

Quando uma pessoa é ressuscitada em Arton, sua alma desaparece do Plano onde estava e retorna ao Plano Material, recuperando sua "primeira vida". Em geral a vítima não se recorda do que ocorreu quando estava nos Reinos dos Deuses (ou apenas tem vagas lembranças, como se fossem sonhos). Caso a pessoa tenha sido destruída enquanto estava no Reino dos Deuses, então sua ressurreição será impossível — eis porque à vezes uma ressurreição não funciona, mesmo quando todas as condições são favoráveis.

Vale lembrar, um viajante planar que venha a morrer quando está em outro Plano ainda não perdeu sua "segunda vida". Na verdade, ele renascerá exatamente no mesmo Plano onde se encontra, tornando-se então um nativo.

Mudanças de Planos exercem sobre os viajantes certos efeitos colaterais. Qualquer criatura fica mais fraca quando está fora de seu Plano nativo, recebendo dois níveis negativos. Mas os maiores afetados são os clérigos, paladinos e outros servos dos deuses. Quando estão distantes de seu mundo nativo, estão também distantes do contato com sua divindade. Além de receber dois níveis negativos, seus poderes concedidos desaparecem. Os efeitos terminam quando ele retorna a seu próprio Plano. Penalidades por mudar de Plano são canceladas caso o personagem se torne um nativo.

O Reino de Wynna

A única exceção é quando um servo dos deuses viaja para o Plano da própria divindade a quem ele serve. Neste caso, além de não receber nenhum nível negativo, seus poderes aumentam consideravelmente — ele pode usar todos os poderes concedidos livremente, da mesma forma que um sumo-sacerdote.

Deuses Menores

Os vinte membros do Panteão representam os aspectos mais importantes de Arton: justiça, guerra, natureza, sol, noite, vida, morte e outros. Existem, contudo, centenas de outros cultos ligados a conceitos menos importantes. Eles são as chamadas divindades menores.

Uma divindade menor é uma entidade com menos poder que qualquer membro do Panteão, mas ainda superior aos mortais. Nem todas são deuses verdadeiros: algumas são apenas criaturas, mas tão poderosas que possuem seus próprios cultos e clérigos. Muitas divindades menores são monstros, magos ou mortos-vivos.

Enquanto os deuses do Panteão são reconhecidos em toda Arton (exceto Valkaria, um caso especial), um deus menor costuma ser conhecido apenas em uma única região, reino, cidade ou mesmo aldeia. Os devotos de uma divindade menor muito raramente ultrapassam dez mil pessoas. É o caso de Toris, uma ciumenta deusa cultuada apenas no minúsculo reino de Jallar.

Note também que muitos deuses menores representam "partes" do aspecto de um deus maior. Assim, embora exista o deus dos monstros Megalokk, há também o deus Hurlaagh dos hobgoblins e vários outros deuses de monstros específicos. O próprio Ragnar, atualmente membro do Panteão e principal divindade goblinóide, era um deus menor dos bugbears.

Alguns Deuses Menores

Clérigos de deuses menores não recebem poderes concedidos, e em geral só permitem acesso a um único domínio. No entanto, também oferecem Foco em Perícia em uma perícia que tenha ligação com a divindade.

A seguir você vai encontrar uma lista de deuses menores de Arton, seu único domínio e a perícia em que seus clérigos recebem bônus. São apenas alguns entre centenas. Cada Mestre é livre para criar seus próprios cultos.

Toris: deusa do minúsculo e quase desconhecido reino de Jallar. Domínio: Conhecimento. Foco em Perícia: Conhecimento (local). O mesmo é válido para outras divindades locais.

Minx: deusa dos gatos. Domínio: Animais. Foco em Perícia: Empatia com Animais. O mesmo é válido para outras divindades ligadas a uma única espécie animal.

Altair: deus bárbaro das montanhas. Domínio: Terra. Foco em Perícia: Escalar.

Beluhga: deusa-dragão das Montanhas Uivantes. Domínio: Bem. Foco em Perícia: Sobrevivência.

Blinar: deus das máscaras e disfarces. Domínio: Enganação. Foco em Perícia: Disfarce.

Canastra: deus das armadilhas e emboscadas. Domínio: Enganação. Foco em Perícia: Ofícios (armadilhas).

Canora: deusa da canção. Domínio: Bem. Foco em Perícia: Atuação.

Cette: deus elfo dos arqueiros. Domínio: Guerra. Foco em Perícia: Observar.

Esmeralda: deusa das jóias e pedras preciosas. Domínio: Terra. Foco em Perícia: Avaliação.

Goharom: deus anão das armas. Domínio: Terra. Foco em Perícia: Ofícios (armas).

Goltron: deus dos músicos. Domínio: Bem. Foco em Perícia: Atuação.

Granto: deus anão dos escultores. Domínio: Terra. Foco em Perícia: Ofícios (escultura).

Hippion: deus dos cavaleiros e amazonas. Domínio: Animais. Foco em Perícia: Cavalgar.

Jandira: deusa das boas maneiras. Domínio: Ordem. Foco em Perícia: Diplomacia.

Jarkand: deus dos palhaços e artistas de circo. Domínio: Bem. Foco em Perícia: Acrobacia.

Kironan: deus dos jogadores. Domínio: Enganação. Foco em Perícia: Profissão (jogador).

Klangor: deus anão das armaduras. Domínio: Guerra. Foco em Perícia: Ofícios (armaduras).

Laan: deus humano dos viajantes. Domínio: Viagem. Foco em Perícia: Senso de Direção.

Laurina: deusa das estrelas. Domínio: Bem. Foco em Perícia: Conhecimento (astrologia).

Lupan: deus dos caçadores. Domínio: Animais. Foco em Perícia: Sobrevivência.

Marina: deusa dos marinheiros. Domínio: Água. Foco em Perícia: Natação.

Mulk: deus dos segredos ocultos. Domínio: Enganação. Foco em Perícia: Esconder-se.

Rhond: deus das armas e armeiros. Domínio: Guerra. Foco em Perícia: Ofícios (armas).

Teldiskan: deus gigante do clima. Domínio: Ar. Foco em Perícia: Senso de Direção.

Tibar: deus do comércio. Domínio: Conhecimento. Foco em Perícia: Blefar.

Sckhar: deus-dragão de Sckharshantallas. Domínio: Fogo. Foco em Perícia: Diplomacia.

Zakharov: deus anão da força. Domínio: Força. Foco em Perícia: Intimidar.

Poderes Concedidos: Talentos do Panteão

Cada servo de um dos deuses do Panteão recebe um Poder Concedido gratuitamente, no 1º nível. Os demais poderes disponíveis para ele podem ser comprados normalmente, como se fossem talentos comuns. Note que servos de uma divindade só podem comprar talentos que tragam o nome de sua divindade no título (como [Azgher], por exemplo).

Por exemplo, um clérigo humano de Thyatis escolhe no 1º nível o Dom da Ressurreição gratuitamente, e ainda tem outros dois talentos para escolher (um por ser humano, um por ser um personagem de 1º nível). Ele pode comprar os talentos normais apresentados no *Livro do Jogador*, ou então optar por um ou mais Poderes Concedidos disponíveis para clérigos de Thyatis (Dom da Fênix e Dom da Profecia; Destruir o Mal Adicional e Dom da Imortalidade são apenas para paladinos). Os Poderes Concedidos também podem ser comprados mais tarde como talentos ganhos com aumento de nível.

Note que servos dos deuses não precisam ser necessariamente clérigos, druidas ou paladinos; algumas divindades aceitam rangers, bardos, guerreiros e outras classes como servos. Estes também têm direito a um Poder Concedido, desde que também sigam as Obrigações e Restrições da divindade.

A semideusa Vitória e seus possíveis "pais"

Amigo dos Animais

[Allihanna]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina, ou inimigo favorito como habilidade de classe.

Benefício: você recebe +2 em testes de Cavalgar, Adestrar Animais e Empatia com Animais.

Amigo de Azgher

[Azgher]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina, ou bônus base de ataque +1 ou maior.

Benefício: você recebe +8 em testes de Sobrevivência (deserto).

Anfíbio [Oceano]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina, ou inimigo favorito como habilidade de classe.

Benefício: você recebe +8 em testes de Natação, e só precisa fazer testes em situações muito difíceis (para escapar de um redemoinho, por exemplo). Embaixo d'água ele também pode respirar (caso sua espécie já não tenha essa capacidade) e mover-se livremente, como se estivesse sob efeito da magia Movimentação Livre.

Arma de Valkaria [Valkaria]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina, ou detectar o mal como habilidade de classe.

Benefício: graças à versatilidade dos clérigos desta deusa, você recebe Foco em Arma em qualquer arma à sua escolha, desde que tenha perícia com essa arma.

Arma Envenenada [Sszzaas]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: você pode usar e manejar armas envenenadas da mesma forma que um assassino de nível igual ao seu.

Aura de Pânico [Ragnar]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: você pode lançar *Medo* uma vez por dia, como um feiticeiro de 4° nível, como uma habilidade sobrenatural. No entanto, a área da magia atinge 3m de raio a partir do clérigo.

Aura de Paz [Marah]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: qualquer criatura que deseje atacar, ferir ou molestar você de qualquer forma deve antes ser bem-sucedida em um teste de Vontade, com CD 10 + bônus de Carisma do clérigo. Um novo teste deve ser feito para cada ato hostil. Este é um efeito sobrenatural.

Especial: este talento pode ser comprado mais vezes. Para cada nova compra, a dificuldade do teste de Vontade para atacar você aumenta em +5 (por exemplo, CD 15 + bônus de Carisma caso Aura de Paz seja comprada duas vezes).

Comunhão com as Sombras [Tenebra]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: você pode lançar *Invisibilidade* uma vez por dia, como um feiticeiro de 2° nível, como uma habilidade sobrenatural.

Conhecimentos Gerais [Tanna-Toh]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina, ou detectar o mal como habilidade de classe.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em todos os testes de Conhecimento.

Coragem Total
[Lin-Wu, Khalmyr, Tauron, Valkaria]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: você é totalmente imune ao medo, mágico ou não.

Especial: esta talento não afeta fobias raciais, como o medo de altura dos minotauros e centauros.

Cura Restrita [Keenn]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: você pode preparar magias de cura e até mesmo converter magias preparadas em cura espontânea. Mas estas têm efeito mínimo: um clérigo de Keenn de 1° nível utilizando *Curar Ferimentos Leves* cura apenas 2 Pontos de Vida (o resultado mínimo de 1d8+1).

Normal: clérigos de Keenn não podem preparar magias de cura nem converter magias preparadas em cura espontânea.

Cura não Restrita [Keenn]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina, Cura Restrita.

Benefício: você pode preparar magias de cura e converter magias preparadas em cura espontânea, de forma normal.

Normal: clérigos de Keenn não podem preparar magias de cura nem converter magias preparadas em cura espontânea; ou podem lançá-las apenas com efeito mínimo quando têm o talento Cura Restrita.

Destruir o Mal Adicional
[Azgher, Khamlyr, Thyatis]

Pré-requisitos: destruir o mal como habilidade de classe.

Benefício: este talento soma mais uma utilização por dia de destruir o mal à quantidade normal disponível para o paladino.

Especial: este talento pode ser comprado mais vezes para um número maior de utilizações por dia.

Normal: paladinos só podem destruir o mal uma vez por dia.

Disfarce Ilusório [Hyninn]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: você pode lançar *Transformação Momentânea* como se fosse um feiticeiro de 1° nível, uma vez por dia, como uma habilidade sobrenatural.

Dom da Imortalidade [Thyatis]

Pré-requisitos: detectar o mal como habilidade de classe.

Benefício: você é imortal. Sempre que morrer, não im-

portando o motivo, vai voltar à vida em algumas semanas. Você não perde níveis de experiência ou pontos de Constituição, como na magia *Reviver os Mortos.*

Especial: personagens jogadores não recebem pontos de experiência em aventuras durante as quais tenham morrido.

Dom da Fênix [Thyatis]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina, ou detectar o mal como habilidade de classe.

Benefício: você possui a magia *Resistência a Elementos* (fogo) como uma habilidade extraordinária.

Dom dos Justos [Khalmyr]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina, ou detectar o mal como habilidade de classe.

Benefício: você provoca +1 ponto de dano contra criaturas malignas, e +2 contra mortos-vivos. Os bônus são cumulativos (ou seja, +3 contra mortos-vivos malignos).

Dom da Profecia [Allihanna, Thyatis]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: em adição a suas outras magias, você pode lançar *Augúrio* uma vez por dia para cada ponto de seu bônus em Sabedoria. Por exemplo, se tem Sabedoria 16 (+3), pode usar Augúrio até três vezes por dia.

Dom da Ressurreição [Thyatis]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: uma vez por mês você pode lançar *Ressurreição.* Lançada pelo mesmo clérigo, essa magia jamais funcionará duas vezes sobre a mesma pessoa.

Especial: sempre que usa este poder, o clérigo deve fazer um teste de Sabedoria com CD 10. Em caso de falha, a pessoa ressuscitada recebe uma *Missão Menor*, que será determinada pelo Mestre.

Dom da Verdade [Khalmyr, Lin-Wu]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina, ou detectar o mal como habilidade de classe.

Benefício: você recebe um bônus de +8 em Sentir Motivação para uma única pergunta, uma vez por dia para cada nível de experiência.

Dom da Vontade [Khalmyr]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina ou detectar o mal como habilidade de classe, bônus base de ataque +6 ou maior.

Benefício: como uma ação padrão, você pode realizar um ato supremo de força de vontade (um teste de Vontade, CD 15) e seus ataques passam a causar dano normal em criaturas que possuam redução de dano, como se o golpe fosse desferido com uma arma +1, durante 2 rodadas/nível. No 9º nível, seus ataques passam a ser considerados +2. No 12º nível, passam a ser +3.

Espada em Chamas [Azgher]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina, Foco em Arma (cimitarra), bônus base de ataque +1 ou maior.

Benefício: você pode, uma vez por dia, inflamar sua cimitarra para que ela provoque dano como uma arma mágica flamejante (+1d6 por fogo) durante até uma hora.

Espada de Glórienn [Glórienn]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina (ou inimigo favorito como habilidade de classe), Foco em Arma (espada longa ou sabre), bônus base de ataque +1 ou maior.

Benefício: você soma +2 em todas as jogadas de dano usando espada longa ou sabre.

Especial: este talento é idêntico à Especialização em Arma dos guerreiros, mas pode ser comprado por servos do Glórienn e aplica-se apenas à espada longa ou sabre.

Expulsão Aprimorada [Tenebra]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em seus testes de Expulsão para expulsar/fascinar mortos-vivos. Este talento não afeta o dano de Expulsão.

Especial: este talento pode ser comprado várias vezes. Os bônus se acumulam.

Familiar Serpente [Sszzaas]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: você recebe uma cobra como familiar, exatamente como um mago ou feiticeiro de nível igual ao seu, com todos os seus benefícios.

Flecha de Glórienn [Glórienn]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina (ou inimigo favorito como habilidade de classe), Foco em Arma (arco), bônus base de ataque +1 ou maior.

Benefício: você soma +2 em todas as jogadas de dano usando arco longo, curto, longo composto ou curto composto.

Especial: este talento é idêntico à Especialização em Arma dos guerreiros, mas pode ser comprado por servos de Glórienn e aplica-se apenas ao arco.

Forma de Macaco [Hyninn]

Pré-requisitos: capaz de usar magias divinas de 2º nível.

Benefício: este poder é igual à Forma Selvagem do druida. Três vezes por dia, você pode se transformar em um pequeno macaco como uma habilidade sobrenatural. Você não pode

atacar ninguém ou sofrer dano enquanto está nesta forma, ou reverte ao estado normal. A transformação dura por quanto tempo você desejar, ou até ser interrompida.

Forma do Mar [Oceano]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina, ou inimigo favorito como habilidade de classe, Cons 13+.

Benefício: você pode *Metamorfosear-se* uma vez por dia para cada ponto de seu bônus de Constituição (por exemplo, duas vezes por dia se tem Cons 14-15) para assumir a forma de um animal marinho, que deve ser escolhido quando se adquire o talento. Esta habilidade funciona de forma igual à Forma Selvagem do druida. O animal escolhido deve ser de tamanho Médio ou Pequeno, e pertencer ao subtipo (Aquático). Não pode ser um animal atroz e nem uma besta, besta mágica, verme ou outro tipo de criatura.

Especial: este talento é igual à Forma do Mar vista em "Novos Talentos", mas não exige como pré-requisito que você seja um elfo-do-mar.

Fúria Guerreira

[Khalmyr, Keenn, Ragnar, Tauron, Valkaria]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina ou detectar o mal como habilidade de classe, bônus base de ataque +3 ou maior.

Benefício: você pode, uma vez por dia, invocar uma fúria idêntica à Fúria Bárbara. No entanto, ao contrário do que acontece com a Fúria Bárbara verdadeira, seus bônus e número de utilizações por dia não melhoram com aumento de nível.

Especial: este talento pode ser comprado mais vezes para que a fúria possa ser invocada mais vezes por dia.

Grito de Kiai [Lin-Wu]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina (ou detectar o

Clérigos de Glórienn, Lin-Wu e Valkaria

mal como habilidade de classe), Foco em Arma, bônus base de ataque +3 ou maior.

Benefício: você pode concentrar sua energia espiritual em um único golpe e provocar o dano máximo permitido para a arma de seu Foco em Arma. Pode ser usado uma vez por dia para cada dois níveis de experiência. Você deve declarar o uso desse poder antes de rolar o ataque (se errar, mesmo assim conta como uma utilização).

Habilidades Lingüísticas [Tanna-Toh, Valkaria]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina, ou detectar o mal como habilidade de classe.

Benefício: você pode usar a magia *Compreensão de Linguagens* livremente, como uma habilidade extraordinária.

Especial: para servos de Tanna-Toh, este talento funciona apenas para idiomas de povos civilizados (que possuam linguagem escrita); para servos de Valkaria, funciona apenas para idiomas humanos.

Habilidades Mágicas Ampliadas [Glórienn, Wynna]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: o efeito de todas as suas magias é calculado como se você tivesse um nível acima de seu nível atual. Exemplo: se você é um clérigo de 3º nível, sua magia Curar Ferimentos Leves vai curar 1d8+4 pontos de vida, em vez de 1d8+3. Este talento não afeta sua quantidade de magias por dia.

Especial: este talento não afeta e nem recebe benefícios de talentos metamágicos que ocupam o lugar de uma magia de nível superior.

Imunidade Contra o Fogo [Azgher]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina, ou detectar o mal como habilidade de classe.

Benefício: você pode lançar a magia Suportar Elementos (fogo) como uma habilidade sobrenatural, quantas vezes quiser, mas apenas em si mesmo.

Imunidade Contra Ilusões [Lin-Wu, Tanna-Toh, Valkaria]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina, ou detectar o mal como habilidade de classe.

Benefício: você recebe um bônus de +8 em testes de Vontade contra qualquer magia da escola Ilusão.

Imunidade Total Contra Ilusões [Lin-Wu, Tanna-Toh]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina (ou detectar o mal como habilidade de classe), Imunidade Contra Ilusões.

Benefício: você é automaticamente bem-sucedido em testes de Vontade contra qualquer magia da escola Ilusão.

Imunidade Contra Veneno [Tauron, Sszzaas]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: você recebe um bônus de +8 em testes de Fortitude contra qualquer tipo de veneno.

Imunidade Total Contra Veneno [Sszzaas]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina, Imunidade Contra Veneno.

Benefício: você é automaticamente bem-sucedido em testes de Fortitude contra qualquer tipo de veneno.

Inimigo de Elfos [Ragnar, Tenebra]

Pré-requisitos: bônus base de ataque +1, ser um elfo negro ou goblinóide.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em todos os testes de Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência contra elfos.

Inimigo de Goblinóides [Glórienn]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina, ou inimigo preferido como habilidade de classe.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em todos os testes de Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência contra goblinóides (goblins, hobgoblins, bugbears).

Especial: este talento é igual ao talento nativo Inimigo de Goblinóides para personagens nativos do reino de Tyrondir. Caso um personagem tenha ambos, os efeitos são cumulativos.

Especial: no caso de um ranger que tenha goblinóides como inimigo preferido, os bônus nas perícias indicadas também se acumulam.

Invocação de Monstros [Megalokk]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: você pode, uma vez por dia, lançar Invocar Criaturas III como uma habilidade sobrenatural.

Especial: este talento pode ser comprado mais vezes para um número maior de utilizações por dia.

Magia Máxima [Wynna]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina, Maximizar Magia.

Benefício: você pode, uma vez por dia, lançar uma de suas magias com efeito e/ou dano máximos, à sua escolha. A magia tem efeito total, sem a necessidade de rolar dados (dano

máximo ou cura máxima).

Especial: este talento é igual ao talento Maximizar Magia, mas a magia afetada pode ser escolhida no momento do uso e não precisa ser memorizada como sendo três níveis superiores.

Magia Oculta [Nimb, Wynna]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: em situações de combate apenas, você recebe um bônus de +4 em seu nível de conjurador. Invocar este poder é uma ação padrão, ou pode ser tentado como uma ação livre com um teste bem-sucedido de Concentração (CD 15).

Mago Nato [Wynna]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: você recebe um bônus de +1 em todos os testes de Alquimia, Conhecimento (arcano), Identificar Magia e Usar Instrumento Mágico.

Especial: este talento é igual ao Talento Nativo Mago Nato para personagens nativos do reino de Wynlla. Caso um personagem tenha ambos, os efeitos são cumulativos.

Maximizar Cura [Lena]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina, ou detectar o mal como habilidade de classe.

Benefício: todas as suas magias de cura têm efeito máximo.

Especial: este talento é igual ao talento Maximizar Magia, mas funciona apenas com magias de cura. As magias não precisam ser memorizadas como sendo três níveis superiores.

Médico Nato [Lena]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina, ou detectar o mal como habilidade de classe.

Benefício: você recebe um bônus de +4 em todos os testes de Cura.

Especial: este talento é igual ao talento regional Médico Nato para personagens nativos do reino de Salistick. Caso um personagem tenha ambos, os efeitos são cumulativos.

Memória Racial [Allihanna, Megalokk]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina, ou inimigo preferido como habilidade de classe.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em todos os testes de Conhecimento (natureza) e Sobrevivência.

Pacto com a Serpente [Tauron]

Pré-requisitos: capaz de usar magias divinas de 3º nível.

Benefício: você pode, uma vez por dia, lançar Invocar *Aliado da Natureza V* para invocar 1d3 dragoas-caçadoras de Galrasia, como uma habilidade sobrenatural.

Poder Oculto [Nimb]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: sempre que entra em combate, você recebe um bônus de +2 em Força, Destreza ou Constituição, escolhido aleatoriamente. Invocar este poder consome uma rodada, ou pode ser tentado como uma ação livre com um teste bem-sucedido de Concentração (CD 20). O poder nunca pode ser invocado antes de um combate, apenas durante. O poder termina quando termina o combate.

Potencializar Cura [Lena]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina, ou detectar o mal como habilidade de classe.

Benefício: todas as suas magias de cura recuperam 50% mais Pontos de Vida.

Especial: este talento é igual ao talento Potencializar Magia, mas funciona apenas com magias de cura. As magias não precisam ser memorizadas como sendo dois níveis superiores.

Talento Artístico [Marah, Tanna-Toh]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em todos os testes de Atuação e Ofícios ligados a alguma forma de arte.

Talento Ladino [Hyninn]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: todas as perícias de classe do ladino também são consideradas perícias de classe para o clérigo de Hyninn.

Tridente do Oceano [Oceano]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina (ou inimigo preferido como habilidade de classe), Foco em Arma (tridente), bônus base de ataque +1 ou maior.

Benefício: você soma +2 em todas as jogadas de dano usando tridente.

Especial: este talento é idêntico à Especialização em Arma dos guerreiros, mas pode ser comprado por servos do Grande Oceano e aplica-se apenas ao tridente.

Transmissão da Loucura [Nimb]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: você pode lançar *Confusão* uma vez por dia, como uma habilidade sobrenatural.

Tropas de Ragnar [Ragnar]

Pré-requisitos: capaz de usar magias divinas de 3º nível.

Benefício: você pode lançar *Invocar Criaturas V* para invocar 1d6-1 bugbears, uma vez por dia, como uma habilidade sobrenatural.

Ventriloquismo [Hyninn]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: você pode lançar *Ventriloquismo* livremente, como um feiticeiro de 1° nível, como uma habilidade sobrenatural.

Visão no Escuro [Tenebra]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: você recebe a visão no escuro dos anões (alcance de 18m), mesmo que pertença a uma raça sem esta habilidade.

Especial: caso sua raça já tenha visão no escuro, ela terá alcance dobrado (para anões, por exemplo, será 36m).

Voz de Allihanna [Allihanna]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: você pode *Falar com Animais* livremente, como um ranger de 6° nível, como uma habilidade extraordinária. Funciona com animais e bestas.

Voz do Mar [Oceano]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: você pode *Falar com Animais* livremente, como um ranger de 6° nível, como uma habilidade extraordinária, mas apenas para animais marinhos.

Voz de Megalokk [Megalokk]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: você conhece os idiomas de todos os monstros inteligentes. Também pode *Falar com Animais* livremente, como um ranger de 6° nível, como uma habilidade extraordinária, com monstros não inteligentes.

Sumo-sacerdotes

Arsenal. Dee. Gaardalok. São nomes muito respeitados ou temidos em Arton. Estão entre os maiores heróis e vilões deste mundo, pois foram escolhidos pelos próprios deuses.

O mundo de Arton tem vinte deuses maiores, que formam o Panteão. Cada um tem um sumo-sacerdote. Ele é o representante máximo daquela divindade sobre o mundo.

O sumo-sacerdote não é, necessariamente, o clérigo mais poderoso daquela divindade. É possível existir um clérigo de Allihanna de 20° nível enquanto o sumo-sacerdote é apenas de 16° nível. A escolha dos deuses não é baseada em poder, mas sim em outros fatores que apenas eles conhecem. Alguns estudiosos sustentam, inclusive, que nem mesmo os próprios deuses fazem essa escolha; isso explicaria porque alguns sumo-sacerdotes têm comportamento e personalidade tão diferentes dos deuses que eles representam.

De acordo com sua vontade, um deus pode remover o status de um sumo-sacerdote como quiser. Esses eventos são raros: ocorrem apenas quando o clérigo comete alguma grave infração de suas obrigações e restrições. Mesmo que isso aconteça, o clérigo ainda pode tentar uma missão de penitência para recuperar seu posto.

Normalmente cada deus conserva apenas um sumo-sacerdote ao mesmo tempo, mas há exceções. O Deus-Sol Azgher, por exemplo, tem dois deles — os irmãos Raz-Al-Ballinnn e Raz-Al-Baddinn. Também é possível que uma divindade decida transformar um servo qualquer em sumo-sacerdote por um curto período de tempo, para realizar uma missão específica, e mais tarde remover seus poderes (ou não).

Um sumo-sacerdote deve seguir as Obrigações e Restrições de seu deus como qualquer outro servo. Em compensação, ele pode usar seus Poderes Concedidos livremente, além de ter certas imunidades contra magias lançadas por clérigos de seu próprio deus.

Sumo-sacerdote é um modelo (ou "template"). Como explicado no *Livro dos Monstros,* um modelo é uma condição, um tipo de padrão aplicado a uma criatura normal para torná-la diferente.

O modelo sumo-sacerdote pode ser aplicado a qualquer criatura ou personagem (daqui por diante chamado "criatura-base") que seja servo de uma divindade maior. O modelo pode ser aplicado não apenas a clérigos, mas também druidas, paladinos, rangers e outras classes que a divindade permita como servos.

Qualidades e Ataques Especiais

O sumo-sacerdote conserva todas as suas habilidades e qualidades especiais, e também recebe as seguintes:

Todos os Domínios (Ext): um sumo-sacerdote tem acesso a todos os Domínios de sua divindade, em vez de apenas dois. Por exemplo, um sumo-sacerdote de Tanna-Toh tem acesso a Conhecimento, Ordem, Proteção e Viagem.

Todos os Poderes (Ext): caso ainda não os possua, um sumo-sacerdote recebe gratuitamente todos os Poderes Concedidos permitidos para servos de sua divindade, mas ele ainda deve satisfazer os pré-requisitos de cada poder. Um clérigo sumo-sacerdote de Khalmyr não recebe Destruir o Mal Adicional, pois não pode destruir o mal como habilidade de classe.

Poderes Ilimitados (Ext): o sumo-sacerdote pode usar qualquer Poder Concedido livremente, como uma habilidade extraordinária, sem limite de utilizações por dia. Por exemplo, um sumo-sacerdote de Khalmyr ou Lin-Wu pode usar o Dom da Verdade (+8 em Sentir Motivação) quantas vezes quiser (o normal é uma vez por dia para cada nível de experiência).

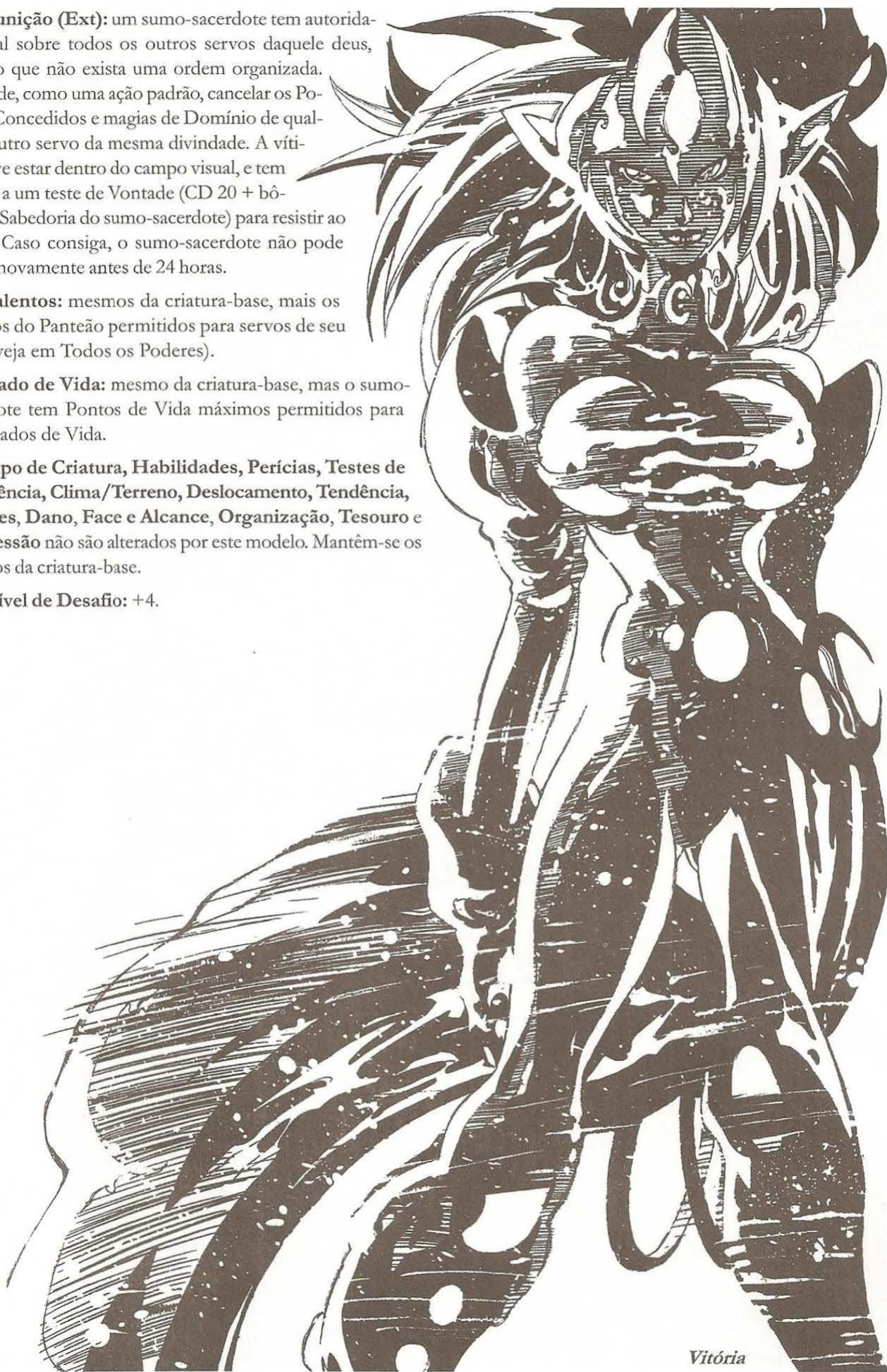
Imunidades (Ext): um sumo-sacerdote é automaticamente bem-sucedido em testes de resistência contra qualquer magia que faça parte dos Domínios de sua própria divindade. Note que este poder não funciona contra magias que não permitem testes de resistência.

Punição (Ext): um sumo-sacerdote tem autoridade total sobre todos os outros servos daquele deus, mesmo que não exista uma ordem organizada. Ele pode, como uma ação padrão, cancelar os Poderes Concedidos e magias de Domínio de qualquer outro servo da mesma divindade. A vítima deve estar dentro do campo visual, e tem direito a um teste de Vontade (CD 20 + bônus de Sabedoria do sumo-sacerdote) para resistir ao efeito. Caso consiga, o sumo-sacerdote não pode tentar novamente antes de 24 horas.

Talentos: mesmos da criatura-base, mais os talentos do Panteão permitidos para servos de seu deus (veja em Todos os Poderes).

Dado de Vida: mesmo da criatura-base, mas o sumo-sacerdote tem Pontos de Vida máximos permitidos para seus Dados de Vida.

Tipo de Criatura, Habilidades, Perícias, Testes de Resistência, Clima/Terreno, Deslocamento, Tendência, Ataques, Dano, Face e Alcance, Organização, Tesouro e **Progressão** não são alterados por este modelo. Mantêm-se os mesmos da criatura-base.

Nível de Desafio: +4.

Vitória

Rei Thormy de Deheon

Parte 7 Lendas

Aleph Olhos Vermelhos

Aleph Olhos Vermelhos é um dos mais poderosos magos do mundo conhecido — dizem, capaz de rivalizar até mesmo com Vectorius ou Talude. No entanto, ele não conquistou esse status com empenho ou aprendizado: simplesmente recebeu seu poder de Wynna, a Deusa da Magia, uma divindade conhecida por seu comportamento caprichoso, exótico e imprevisível (em outras palavras: uma deusa um tanto maluquinha). Ela, sem mais nem menos, decidiu que tornaria Aleph um mago estupidamente poderoso.

Assim, o mago recebeu de Wynna uma graça que é também uma maldição: Aleph teria poderes assombrosos e seria para sempre imortal, mas nunca em sua vida poderia separar-se de seu amuleto, um presente ofertado pela própria deusa. Se tal coisa acontecer, o mago cairá doente e morrerá em pouco tempo, a menos que o artefato seja recuperado.

O amuleto usado por Aleph não pode ser destruído ou anulado por meios mortais. Mas também não emana magia alguma, nem oferece imortalidade ou magia para qualquer outra pessoa que usá-lo. É apenas um símbolo — o verdadeiro poder vem de Wynna, que pode "fechar a torneira" quando bem entender. Wynna está pronta para tomar de volta sua dádiva como castigo pela falta de cuidado com sua linda jóia.

Poucos sabem sobre a imortalidade de Aleph. Talude tem conhecimento sobre sua existência, mas Vectorius apenas ouviu rumores sobre ele. O grande poder do mago é mantido em segredo pelo próprio —ele prefere uma vida solitária, viajando pelo mundo, e raramente passando duas vezes pelo mesmo lugar. A única lembrança que as pessoas guardam de sua passagem é a mortiça e insólita cor avermelhada de seus olhos, um efeito colateral causado pela bênção da deusa. (*"Ahn, acho que assim ele fica mais charmoso..."*)

Aleph dedica sua vida eterna a desvendar os segredos do mundo, aprendendo tantas formas de magia quanto possível. Apesar da imensa energia bruta oferecida por Wynna, ele realmente conhece poucas magias — mas tem todo o tempo do mundo para dedicar-se ao estudo de mais e mais feitiços.

Infelizmente, a bênção de Wynna acabou tornando Aleph muito arrogante e descuidado (dizem que ele já era assim antes). Ele acredita que nada em Arton pode feri-lo ou matá-lo — o que, em grande parte, não deixa de ser verdade.

Em alguns lugares do Reinado comenta-se que Aleph anda obcecado em encontrar uma arma ou magia para derrotar a Tormenta. Alguns dizem, inclusive, que ELE seria o culpado pelo primeiro ataque da tempestade demoníaca — pois há rumores de que Aleph estava em Tamu-ra quando a Tormenta atacou.

Aleph Olhos Vermelhos: Humano Mago 18; ND 19; Tend. Neutra e Boa; DVs 18d4+36; PVs 76; Inic +2; Desloc. 9m; CA 12 (+2 Des); Ataques: corpo a corpo: ataque de toque

+9/+4 (dano de acordo com a magia); Qualidades Especiais: Magias, Imortal; Fort +8, Ref +8, Von +9; For 10, Des 15, Cons 14, Int 19, Sab 9, Car 14.

Perícias: Alquimia +14, Concentração +13, Conhecimento (Arcano) +25, Conhecimento (História) +25, Conhecimento (Os Planos) +25, Conhecimento (Religião) +25, Espionar +25, Identificar Magias +25.

Talentos: Acelerar Magia, Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Itens Maravilhosos, Criar Varinha, Dominar Magia (*Mísseis Mágicos, Identificação, Teia, Bola de Fogo*), Dominar Magia (*Dissipar Magia, Pele Rochosa, Criar Passagens, Lendas e Histórias*), Escrever Pergaminho, Especialização, Magia Penetrante, Magias em Combate, Olhos Especiais (regional: Collen), Potencializar Magia, Preparar Poções.

Livro de Magias: Aleph conhece nove magias de primeiro nível; oito dos níveis 2°, 3°, e 4°; sete dos níveis 5°, 6°, 7°; e cinco dos níveis 8° e 9°.

Magias Arcanas por dia: 4 truques, 5 magias de 1° nível, 5 magias de 2° nível, 5 magias de 3° nível, 5 magias de 4° nível, 4 magias de 5° nível, 4 magias de 6° nível, 3 magias de 7° nível, 3 magias de 8° nível, 2 magias de 9° nível.

Imortal (Sob): Aleph é imortal, por cortesia de Wynna. Não é afetado por doenças ou qualquer outra forma comum de morte, como inanição, sufocamento, afogamento ou velhice. Ele sempre regenera, no final do turno, uma quantidade de Pontos de Vida exatamente igual ao dano que sofreu. Caso receba dano suficiente para acabar com todos os seus Pontos de Vida de uma só vez, mesmo assim retornará em uma hora, mesmo que não tenha restado nenhum pedaço do corpo (enquanto o mago está "morto", é impossível remover seu medalhão).

Caso o medalhão de Wynna seja removido, Aleph começa a perder 1 ponto em cada atributo físico (For, Des, Con) a cada 1d6 horas, até morrer. Essa condição é irreversível por quaisquer meios, exceto a devolução do medalhão.

Andrus, o Aranha

Na história dos grandes criminosos de Arton, uma figura ocupa lugar de destaque. Um ladrão sorrateiro e assassino furtivo, capaz de escaladas impossíveis — conta-se que pode escalar superfícies totalmente lisas sem auxílio de equipamentos. Dizem também que, certa vez, ele teria prendido com teia de aranha um guarda que tentou capturá-lo. Tais habilidades fantásticas valeram a esse homem o título de "o Aranha"...

Andrus Fasthand ficou órfão quando criança. Vivendo nas ruas da cidade, e dono de uma agilidade impressionante, passou a roubar para sobreviver. Adotado pelo chefe de uma guilda de ladrões, ele aperfeiçoou suas habilidades e tornou-se um mestre dos roubos. Mas seu talento aflorou de tal forma que a simples vida de ladrão o deixava entediado, e Andrus saiu pelo mundo conhecendo cidades e colecionando inimigos.

Durante algum tempo Andrus fez parte de um grupo de aventureiros, que também reunia o bárbaro Taskan Skylander, a maga Raven Blackmoon, o monge Mask Master, o elfo samurai Kaneda Shimaru e vários outros (poucas pessoas no mundo sabem que estes conhecidos heróis já atuaram juntos). Durante uma missão o grupo atacou uma das fortalezas de Mestre Arsenal, clérigo de guerra e famigerado colecionador de itens mágicos; ali Andrus conseguiu uma capa mágica que lhe permitia andar pelas paredes feito aranha e disparar teia pelas mãos. Assim nascia a lenda de Andrus, o Aranha.

Anos mais tarde, após uma lucrativa vida de crime, Andrus tornou-se chefe de sua própria guilda. Infelizmente, a "vida fácil" como chefão deixou-o descuidado — e ele acabou assassinado por um traidor. O fim do Aranha? Ainda não: Parx Methralian, clérigo de Hyninn e antigo colega de aventuras, usou seu poder para trazer Andrus de volta à vida. E ele não está muito feliz com a traição de Lucas Moldvay, o Camaleão...

Andrus: Humano Ladino 14; ND 14; Tend. Neutra e Maligna; DVs 14d6 +28, PVs 73; Inic +8; Desloc. 9 m; CA 21 (+4 Des, +3 *Amuleto*, +4 *Braçadeiras*); Ataques: corpo a corpo: +13, +14/+9 Espada da Sutileza (dano 1d6+4), À distância +14, Ataques Especiais: Ataque Furtivo (+7d6); Qualidades Especiais: Evasão Aprimorada, Esquiva Sobrenatural (Bônus da Des na CA, Não pode ser Flanqueado, +2 contra armadilhas), Amortecer Impacto; Fort +6, Ref +15, Von +5; For 17, Des 18, Cons 15, Int 13, Sab 13, Car 14;

Perícias: Abrir Fechaduras +10, Acrobacia +15, Arte da Fuga +15, Blefar +10, Diplomacia +10, Equilíbrio +13, Escalar +10, Esconder-se +15, Furtividade +25, Leitura Labial +10, Mensagens Secretas +10, Observar +12, Obter Informação +10, Operar Mecanismo +10, Ouvir +12, Procurar +10, Punga +15, Saltar +8, Usar Cordas +10.

Talentos: Acuidade com Arma (espada curta), Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Mobilidade, Prontidão, Prosperidade (regional: Deheon), Reflexos Rápidos.

Equipamento: Andrus costuma se equipar de acordo com o "serviço", mas alguns itens ele sempre carrega: a sua famosa *Capa da Aranha*, um par de *Botas Élficas* e sua *Espada da Sutileza*. Ele também costuma usar um par de *Braçadeiras da Armadura +4*, um *Amuleto de Armadura Natural +3* e um *Anel da Invisibilidade*.

Arkam, o Guerreiro do Braço Metálico

Sem dúvida um dos heróis mais conhecidos do mundo, Arkam assumiu o comando do Protetorado do Reino após a morte de Grevan Tormac II durante um ataque orc. Aliás, durante esse ataque Arkam conquistou a inimizade de todo e qualquer orc que encontra desde então — pois durante um acesso de fúria ele matou o assassino de seu amigo, um guerreiro orc chamado Krusk. O fato é que esse tal Krusk não só tinha uma grande, numerosa e vingativa família, como também é o nome mais comum que existe entre os orcs!

Muito já foi dito ou especulado sobre Arkam, mas a ver-

dade é que ele luta para compensar um erro do passado, algo pelo qual ele se culpa até hoje: durante um ataque do mago Érebo à sua vila, quando teve o braço arrancado, o jovem Arkam fugiu da batalha em estado de choque, abandonando seu pai à mercê do inimigo. Depois disso recebeu do avô seu braço metálico, e jurou que enquanto vivesse combateria o mal. Esse juramento acabou levando-o a se alistar no Protetorado e, mais tarde, tornar-se o comandante.

Arkam: Humano Guerreiro 15; ND 15; Tend. Leal e Boa; DVs 15d10 +45, PVs 106; Inic +6; Desloc. 9 m; CA 17 (+2 Des, +5 *Armadura de Couro Batido +2*); Ataques: corpo a corpo: +19/ +14/+9 maça pesada (dano 1d8+2); Fort +12, Ref +7, Von +6; For 16/24, Des 14/16*, Cons 16, Int 13, Sab 13, Car 14.

Perícias: Cavalgar +7, Conhecimento (Nobreza) +6, Diplomacia +5, Escalar +9, Intimidar +5, Natação +5, Observar +3, Ofício (armeiro) +7, Ofício (Construir Armaduras) +7, Ofício (Forjaria) +7, Saltar +9, Sobrevivência +3, Usar Cordas +4.

Talentos: Ataque Atordoante, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Poderoso, Especialização, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Liderança, Lutar às Cegas, Mobilidade, Prosperidade (regional: Sambúrdia), Reflexos de Combate, Saque Rápido, Sucesso Decisivo Aprimorado (maça pesada), Tolerância, Trespassar Aprimorado, Trespassar.

Equipamento: maça pesada obra-prima, *Armadura de Couro Batido +2*, Braço Metálico.

Os números depois de uma barra são devido ao Braço Metálico. Os modificadores são de +7 para ataque corpo-a-corpo e +3 para ataque a distância. Os bônus de ataque de Arkam usando seu braço metálico ficariam +23/+18/+13, e o dano seria 1d8+7.

Ele também pode usar o braço como um escudo grande de metal +2, o que aumenta em +4 sua CA.

Beluhga, Rainha dos Dragões Brancos

Entre os seis Dragões-Reis, Beluhga é aquela que tem menos poder. No entanto, ela é também aquela cujo coração carrega mais bondade e compaixão, pois está ligada ao Caminho Elemental da Luz.

Beluhga foi a única entre seus iguais que aceitou de bom grado a decisão do Panteão de afastar os monstros do domínio de Arton. Segura de si, ela entende que não há necessidade alguma de provar sua supremacia a ninguém — sua força e nobreza falam por si mesmas. Na verdade, com o passar do tempo ela acabou por desenvolver um sentimento bastante incomum entre os dragões; a preocupação com o bem-estar de criaturas inferiores.

Aprisionada por Khalmyr na região hoje conhecida como as Montanhas Uivantes, Beluhga testemunhou a vida se transformar à medida que sua presença congelava a paisagem em volta. Apesar da frieza em seu coração, ela aprendeu a amar os povos que suportavam o rigor do frio e prestavam homenagem à sua deusa, sua rainha. Os demais Dragões-Reis (exceto Sckhar) consideram isso um sinal de fraqueza ou doença, certamente causada pelo contato prolongado com as "raças inferiores".

Beluhga não adota sua forma verdadeira há séculos, em parte por causa de seu aprisionamento, em parte pela afeição que acabou por desenvolver por seus súditos. Sua forma humana (na verdade, meio-élfica) exibe grande beleza, ainda que fria e de olhar distante. Beluhga tem pele muito pálida, olhos e cabelos em tons de roxo e azul, e veste trajes finos adornados com cristais de gelo.

Beluhga é uma mulher alta, esbelta e de presença impecável. Dizem que um simples olhar seu pode levar o mais duro dos corações à submissão. No entanto, apesar de sua bondade incomum, Beluhga ainda é a Rainha dos Dragões Brancos: ela exige ser tratada com o devido respeito e reverência, e pode ser uma visão assustadora quando a situação assim o pede.

Em sua forma de dragão, Beluhga é esguia e serpentina, com grandes asas e cauda enorme. A disposição de seus chifres lembra um pouco os diademas cristalinos de sua forma humana. Mesmo com todos os elementos bestiais da forma draconiana, Beluhga é elegante o suficiente para que um observador perceba tratar-se de uma belíssima fêmea da espécie.

Beluhga: Dragão Colossal (Luz) (Frio); ND 26; Tend. Neutra e Boa; DVs 40d12+320; PVs 800; Inic +6; Desloc. 18m, Voando 75m, Nadando 18m, Escavando 9m; CA 42 (-8 tamanho, +38 natural, +2 Des.); Ataques: Mordida +49 (dano 4d8+13), 2 garras +45 (dano 4d6+6), 2 asas +44 (dano 2d8+6), cauda +44 (dano 4d6+19); corpo a corpo +49; à distância +33; Ataques Especiais: sopro, magias, habilidades semelhantes a magia, Qualidades Especiais: Subtipo Frio, Andar no Gelo, Névoa Congelante, Habilidades Semelhantes a Magia, Magias, Redução de Dano 25/+4, RM 29; For +32, Ref +24, Vont +28; For 37, Des 14, Cons 27, Int 18, Sab 19, Car 24.

Perícias: Concentração +48, Conhecimento (História) +44, Conhecimento (Religião) +44, Diplomacia +47, Identificar Magias +44, Intimidar +27, Observar +46, Ouvir +46, Procurar +44, Sentir Motivação 29.

Talentos: Ataque Poderoso, Especialização, Foco em Arma (garra), Imobilização Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Liderança, Magia sem Gestos, Prontidão, Reflexos Rápidos, Separar, Vontade de Ferro.

Magias Arcanas (como Feiticeiro) Conhecidas: Truques: *Brilho, Consertar, Detectar Magia, Globos de Luz, Luz, Mãos Mágicas, Raio de Gelo, Romper Morto-Vivo, Som Fantasma*; 1° nível: *Imagem Silenciosa, Leque Cromático, Mísseis Mágicos, Raio de Enfraquecimento, Reduzir*; 2° nível: *Mão Espectral, Névoa, Proteção contra Flechas, Reflexos, Vento Sussurrante*; 3° nível: *Dissipar Magia, Imobilizar Pessoas, Muralha de Vento, Nevasca*; 4° nível: *Confusão, Muralha de Gelo, Pequeno Globo de Invulnerabilidade, Tempestade Glacial*; 5° nível: *Cone Glacial, Criar Passagem, Compor, Imobilizar Monstros*; 6° nível: *Controlar o Clima, Esfera Gélida de Otiluke, Visão da Verdade*; 7° nível: *Rever ter Magias, Simulacro.*

Sckhar e Beluhga

Magias Arcanas por dia: 6/8/8/8/8/7/7/5; (CD base = 17 + nível da magia): 6 truques, 8 magias de 1º nível, 8 magias de 2º nível, 8 magias de 3º nível, 8 magias de 4º nível, 7 magias de 5º nível, 7 magias de 6º nível, 5 magias de 7º nível.

As habilidades de Beluhga funcionam exatamente como é descrito para dragões brancos no *Livro dos Monstros*, págs. 72-73, com as seguintes exceções:

Sopro (Sob): Beluhga pode soprar um cone de frio de 21m de comprimento a cada 1d4 rodadas, que causa 13d6 pontos de dano por frio (cada 1 no dado é considerado um 2). Permite um teste de Reflexos (CD 39) para meio dano. Beluhga é imune a seu próprio sopro e ao sopro de qualquer outro dragão branco ou criatura que também tenha sopro baseado em frio.

Habilidade Semelhantes a Magia (SM): 6/dia – *Lufada de Vento, Névoa, Muralha de Gelo*; 2/dia – *Controlar o Clima*; Resistência CD 17 + nível da magia; preparadas como por um feiticeiro de 13º nível.

Presença Aterradora (Sob): sempre que Beluhga ataca, faz uma investida ou voa, criaturas que estejam a 117m dela devem fazer um teste de Vontade (CD 36) ou são afetadas. Criaturas afetadas ficam em pânico (se tiverem 4 DVs ou menos) ou abaladas (aquelas com mais de 4DVs) por 4d6 rodadas. Aqueles que passam em seu teste de vontade não são afetados pela Presença Aterradora por 24 horas.

Essa habilidade é para a forma "reduzida" de Beluhga. Em seu tamanho real (cerca de 550m de comprimento) o teste é o mesmo, mas criaturas com menos 4 DVs morrem de medo em caso de falha (caso passem, ainda estão em pânico) e aqueles com mais de 4DVs ficam em pânico automaticamente, fazendo um teste de Vontade (com a mesma dificuldade) para ficarem nesse estado por 24 horas ou apenas 2d6 horas.

O Camaleão

Muitos aventureiros espalharam sua fama através das eras, mas poucos deixaram uma trilha de sangue e morte tão grande quanto Lucas Moldvay. Conhecido publicamente como "o Camaleão", seu nome inspira medo e apreensão onde quer que seja dito. Muitos consideram Lucas o assassino mercenário mais cruel e competente de Arton.

Lucas é fruto de uma união forçada. Durante um conflito entre elfos e humanos pela posse de terras, o guerreiro Schar violentou uma mulher humana. Mais tarde, após o fracasso da revolta élfica, Schar jamais voltou a ser visto. Lucas foi criado pela mãe e pelo pai adotivo, um mago, de quem recebeu seus primeiros conhecimentos sobre magia. Somente após a morte da mãe, Moldvay veio a conhecer sua verdadeira origem; sentindo-se inconformado por ser fruto de um ato brutal cometido por seu pai, Lucas iniciou então sua trajetória negra nos caminhos da vingança.

Aperfeiçoando-se na prática da magia graças a livros roubados de seu pai adotivo, ele viajou para o Reinado. Ingressou em uma guilda de ladrões de forma inusitada, invadindo o lugar para provar sua competência e praticamente impondo-se como membro. Renn Hidelgard, chefe da guilda, apreciou tanta ousadia e admitiu o rapaz em suas "fileiras". Um mestre foi escolhido para treinar o jovem nos caminhos do crime: ninguém menos que Andrus Fasthand, "o Aranha".

Anos depois, Andrus assumiu a liderança da guilda após a morte misteriosa de Renn. Lucas continuou ativo: seus talentos combinados de ladrão e mago tornavam-no quase infalível. Acabou se especializando no roubo de itens mágicos. Alguns ele vendia, outros adicionava a seu próprio arsenal pessoal. Por usar meios mágicos para disfarçar sua verdadeira aparência, passou a ser conhecido como "o Camaleão".

Mas Lucas nunca esqueceu o ódio pelo pai Schar. Um dia, após assassinar o chefe Andrus (!!!) e provocar a dissolução da guilda, o Camaleão resolveu partir. Ele passou a vagar pelo continente artoniano trabalhando como assassino para quem pudesse pagar. Lucas é obsessivo e, mesmo quando disfarçado, mostra um ar extremamente arrogante. Sofre de excesso de confiança e jamais recusa um desafio. Em geral ele mata apenas quando pago para isso — exceto no caso de elfos. Sempre que encontra um elfo, primeiro Lucas tenta descobrir se ele tem alguma pista sobre seu pai... e depois o mata. Contudo, apesar de seu ódio pela raça élfica, Lucas Moldvay costuma mostrar certa compaixão e solidariedade para com meio-elfos como ele.

Dificilmente Lucas repete uma mesma identidade. Mesmo o nome utilizado neste documento pode não ser verdadeiro. Seus itens e poderes mágicos tornam-no capaz de mudar de cor, altura, raça, peso e até sexo. Praticamente ninguém conhece seu rosto. Contudo, apesar de tantas precauções, Lucas anda um tanto preocupado: ele ouviu dizer que Andrus o Aranha voltou à vida, e agora quer vingança...

Camaleão: Humano Ladino 7/Mago 5; ND 12; Tend. Caótica e Maligna; DVs 7d6+7 e 5d4+5, PVs 46; Inic +7; Desloc. 9 m; CA 19 (+3 Des, +6 *Braçadeiras*); Ataques: corpo a corpo: +9, (dano 1d6+4), À distância +10, Ataques Especiais: Ataque Furtivo (+4d6); Qualidades Especiais: Evasão, Esquiva Sobrenatural (bônus da Des na CA, não pode ser flanqueado); Fort +4, Ref +11, Von +6; For 14, Des 17, Cons 15, Int 15, Sab 11, Car 14.

Perícias: Arte da Fuga +10, Blefar +10, Concentração +10, Conhecimento (Arcano) +10, Disfarce +15, Equilíbrio +5, Esconder-se +18 (+33), Furtividade +18, Identificar Magia +10, Observar +12, Obter Informação +10, Operar Mecanismo +10, Ouvir +2, Procurar +10, Punga +10, Usar Instrumento Mágico +9.

Talentos: Prontidão, Lutar às Cegas, Magias em Combate, Especialização, Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Escrever Pergaminhos, Magia Silenciosa.

Livro de Magias: o Camaleão sabe todos os truques, oito magias de 1º nível, cinco de 2º nível e três de 3º nível.

Magias Arcanas por dia: 4 truques, 4 magias de 1º nível, 3 magias de 2º nível e 1 magias de 3º nível.

Equipamento: o Camaleão possui dois itens mágicos que

são famosos, um *Chapéu do Disfarce* e um *Anel do Camaleão* (o valor entre parênteses considera o bônus do anel). Ele ainda possui um par de *Braçadeiras da Armadura +6,* um *Anel de Escudo Mental,* um *Manto do Deslocamento Maior,* e uma *Mochila de Carga* (tipo 4).

Dee, sumo-sacerdote de Nimb

Embora seja de conhecimento geral que os poucos clérigos de Nimb não obedecem a um sumo-sacerdote, é fato que um deles (ou alguém que acredita-se ser um deles) ganhou bastante notoriedade em Arton nos últimos tempos.

O homem (será?) conhecido apenas como Dee tem sido um mistério que intriga os poucos habitantes de Arton que presenciaram alguma de suas passagens. Pelo que dizem, pouca lógica há em seus atos: um dia rouba os cavalos de todos os fazendeiros da cidade, mas deixa comida em troca em cada porta de cada casa; e no dia seguinte pode enfrentar goblins que tentam invadir uma vila — para, mais tarde, ele próprio dizimar todos na vila! Todos os relatos sobre Dee são confusos. Uns o vêem como um santo generoso, outros como um demônio impiedoso.

Embora seja uma presença muito recente, Dee está ganhando um status quase lendário em várias partes do Reinado. Alguns nem acreditam se tratar de uma pessoa real — mas um personagem de contos de fada, uma lenda criada pelos próprios aldeões. Em muitas vilas existe a crença de que, ao dormir, toda criança deve segurar na mão direita um dado: isso faz com que Dee apareça apenas para fazer coisas boas.

Dee veste uma roupa vermelha na parte frontal e negra nas costas, com luvas de cores opostas. Sobre a malha veste uma placa peitoral trazendo o símbolo de Nimb. A cabeça é coberta por uma estranha máscara de duas faces: uma face sorridente na frente, e uma raivosa atrás. Ele usa como armas duas maças iguais. Seu corpo é magro e esguio, e seus gestos são leves, rápidos e precisos — sugerindo que pode ser um elfo.

Dee NUNCA fala. Ele se comunica apenas através de gestos e mímica. Costuma ser visto montando um cavalo negro com duas manchas brancas em cada lado do quadril — que formam um "dois", como em um dado.

Dee: clérigo 13; ND 17; Tend. Caótica e Neutra; DVs 13d8+26; PVs. 130; Inic +3; Desloc. 9m.; CA 18 (+3 Des, +5 peitoral de aço); Ataques: corpo a corpo: maça leve +13/+8 (dano 1d6+6), maça leve +13/+8 (dano 1d6+6); Qualidades Especiais: Resultados máximos em suas magias, Testes de Resistência Fort +10, Ref +7, Von +11; For 15, Des 17, Cons 14, Int 17, Sab 17, Car 14.

Perícias: Atuação +7, Blefar +7, Cavalgar +7, Concentração +12, Conhecimento (arcano) +7, Conhecimento (religião) +18, Identificar Magia +10, Intimidar +6, Mensagens Secretas +7; Talentos: Ambidestria, Combate com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas, Magia Silenciosa, Magias em Combate.

Poderes Concedidos: Magia Oculta, Poder Oculto, Transmissão de Loucura.

Domínios: Caos, Sorte, Enganação, Guerra, Terra e Viagem.

Magias por dia: 6 preces; 6 de 1° nível mais uma do domínio; 5 de 2° nível mais uma do domínio; 4 de 3° nível mais uma do domínio; 3 de 4° nível mais uma do domínio; 2 de 5° nível mais uma do domínio; 1 de 6° nível mais uma do domínio;

Equipamento: *Peitoral de Aço Obra-prima, Duas Maças Leves +4, Contas da Força, Anel de Escudo Mental, Amuleto de Proteção Contra Localização e Detecção, Amuleto de Teletransporte* (funciona exatamente como o elmo) e um *Baralho das Surpresas* (Dee nunca sofre os efeitos negativos das cartas do baralho, eles são passados para seus inimigos).

Sumo-Sacerdote: como sumo-sacerdote de Nimb, Dee recebe todos os Poderes Concedidos aos sacerdotes desse deus, sem limite de utilização, além de todos os talentos especiais, e Pontos de Vida máximos para cada dado em suas classes. Veja em "O Panteão".

Dee parece controlar a estranha inconstância dos clérigos de Nimb. Ele controla esse poder livremente — ou seja, suas magias divinas SEMPRE funcionam com eficiência máxima.

Como não se sabe ao certo a raça de Dee, esta ficha exibe apenas suas habilidades mais freqüentemente observadas. É possível que ele apresente outras.

Como Dee nunca fala, todas as suas magias são preparadas com o talento Magia Silenciosa — ou seja, como se fosse uma magia de nível superior.

Dragão-de-Aço

Um golem é uma criatura artificial, uma estátua animada por magia. Eles costumam ser fabricados com todo tipo de material: madeira, osso, metal, pedra, barro, vidro e até carne humana — como o monstro de Frankenstein. Golens não são criaturas vivas e não têm inteligência: não sabem falar, e apenas conseguem seguir ordens simples de seus criadores. Pela mesma razão, são imunes a todas magias e poderes que afetam a mente.

Golens normais já são adversários difíceis, mas existe em Arton uma criatura artificial muito mais perigosa: um golem de dragão.

O Dragão-de-Aço foi construído há séculos por um mago poderoso, morto há muito tempo. Ele permaneceu desativado no laboratório secreto do mago, escondido nas cavernas das Montanhas Sanguinárias. Foi assim até tempos recentes, quando o garoto bárbaro Taskan Skylander e seu grifo, durante uma aventura infantil, despertaram a criatura. Ao contrário dos golens normais, Dragão-de-Aço tinha elevada inteligência — e ele, frustrado por não conhecer seu próprio nome ou propósito, odiou ser trazido àquela não-vida. Para vingar-se ele encontrou e destruiu a aldeia de Taskan, e agora percorre o mundo em

busca do maldito bárbaro. O monstro já arrasou muitas vilas e ceifou muitas vidas em sua caçada...

Dragão-de-Aço: Construto Imenso; ND 14; Tend. Caótica e Maligna; DVs 33d10; PVs 330; Inic +0; Desloc. 24m; CA 30 (-4 tamanho, +2 Des, +22 natural); Ataques: corpo a corpo: 5 garras +41 (dano 2d6+9) e mordida +39 (dano 4d6+12); Ataque Especiais: Agarrar Aprimorado; Qualidades Especiais: Construto, Cura Acelerada 5, Redução de Dano 30/+4, RM 26; Fort +18, Ref +15, Von +18; For 35, Des 14, Cons –, Int 15, Sab 14, Car 12.

Perícias: Conhecimento (Arcano) +13, Equilíbrio +16, Escalar +22, Esconder-se +10, Identificar Magia +15, Intimidar +10, Observar +15, Ouvir +15, Procurar +15, Saltar +22, Sentir Motivação +15, Senso de Direção +15. Talentos: Ataque Múltiplo, Ataque Poderoso, Corrida, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Reflexos de Combate, Separar, Sucesso Decisivo Aprimorado (Garras), Trespassar.

Construto: o Dragão-de-Aço possui todas as imunidades comuns a construtos. No entanto, por ser dotado de Inteligência (ao contrário de um construto normal), ele não é imune a magias que afetem a mente, mas sua RM e Resistências ganham um bônus de +2 contra magias desse tipo.

Nuvem Venenosa (Sob): o Dragão-de-Aço pode, três vezes por dia, expelir pela boca uma nuvem de gás venenoso, que atinge todos a até 10m da criatura. As vítimas devem fazer um teste de Fortitude com CD 25; falha resulta em morte automática.

Agarrar Aprimorado (Ext): graças a suas muitas patas, o Dragão-de-Aço pode usar a manobra Agarrar sem propiciar um ataque de oportunidade. Vítimas agarradas normalmente são mordidas em seguida (com todos os bônus de alvos imobilizados), além de sofrer o dano da garra (que não precisa da jogada de ataque).

Resistência a Magia (Sob): além de ser aplicada a magias e habilidades semelhantes a magia, a Resistência a Magia do Dragão-de-Aço também é aplicada a efeitos sobrenaturais (como o sopro dos dragões).

Perícias: o Dragão-de-Aço recebe um bônus inerente de +4 em Equilíbrio, Escalar e Saltar.

Gaardalok, sumo-sacerdote de Ragnar

Se o general bugbear Thwor Ironfist é a clava de Ragnar, esmagando Arton a cada golpe, então o sumo-sacerdote Gaardalok é o braço que impulsiona e move a terrível arma.

Quando os boatos sobre o nascimento do líder da profecia se espalharam entre os goblinóides de Lamnor, Gaardalok percebeu a chance de elevar o nome de seu glorioso deus. Foi ele quem insistiu e convenceu Ghorm — o líder da tribo de Thwor — de que o jovem bugbear era o escolhido, a sombra de Ragnar. Somente graças à sua ardilosa influência Thwor recebeu o devido treinamento para crescer conhecendo seu papel na história dos bugbear e do próprio continente de Arton.

Anos mais tarde, quando o sanguinário bugbear começava a reunir as primeiras tribos goblinóides formando a semente da Aliança Negra, Gaardalok voltou à cena, oferecendo-se como conselheiro e braço direito de Thwor. O líder bugbear não era estúpido: ele percebeu a importância de ter ao seu lado um dos poucos clérigos de Ragnar com poder suficiente para enfrentar um sacerdote humano. Além disso, Gaardalok lhe daria ferramentas para explorar ainda mais as crendices do povo goblinóide. Se a presença do xamã ajudaria a espalhar sua imagem como enviado de Ragnar, então que fosse desse modo.

Porém, em sua prepotência, Thwor não enxergou que era exatamente este o estratagema do sacerdote. O general imaginava estar manipulando o velho clérigo, mas era Gaardalok quem usava Thwor para arrebanhar mais devotos para seu deus: Ragnar tornou-se a mais importante divindade goblinóide, conquistanto até mesmo um lugar no Panteão. Assim, o sumo-sacerdote não apenas fez Thwor entender seu papel como predestinado, como também expandiu o culto a Ragnar por onde a Aliança Negra passava.

Gaardalok permanece como o principal conselheiro do general bugbear. Thwor prefere não se prender a crendices — mas, quando acha necessário, consulta o xamã para que este indique a vontade de Ragnar. Gaardalok sabe, por sua vez, que seria idiotice tentar manipular a Aliança Negra para seu próprio benefício — então prefere apenas interpretar os sinais de Ragnar para seu líder. Entretanto, caso Thwor se desvie do caminho que lhe foi traçado, Gaardalok não hesitará em usar todos os meios disponíveis para trazê-lo de volta.

O sumo-sacerdote comanda um pequeno grupo de clérigos de Ragnar, e faz o possível para acolher e ensinar novos discípulos de qualquer raça goblinóide. Para o desgosto dos líderes hobgoblins mais velhos, muitos jovens desta raça estão seguindo Gaardalok e assumido o deus da morte como crença principal.

Gaardalok é um bugbear bem constituído, mas curvado pela idade. Embora use uma leve armadura de couro, também costuma se cobrir com peles de animais que ele mesmo abateu. Seus olhos emanam inteligência e astúcia, e sua aparente fragilidade apenas esconde um oponente que pode ser perigoso e implacável se confrontado diretamente.

Gaardalok: Bugbear Clérigo 12; ND 18; Tend. Caótico e Maligna; DVs 3d8+6 e 12d8+24, PVs 150; Inic +0; Desloc. 9m; CA 19 (+3 natural, +6 braçadeiras); Ataques: corpo a corpo:+14/+9, +18/+13 bordão +4 (dano 1d6+8), à distância +11/+6; Qualidades Especiais: Visão no Escuro 20m, RD 5/+5, Habilidades de Sumo Sacerdote, Magias; Fort +16, Ref +8, Vont +15; For 16, Des 11, Cons 14, Int 16, Sab 17, Car 10.

Perícias: Concentração +20, Conhecimento (Religião) +20, Cura +5, Espionar +8, Furtividade +7, Identificar Magias +10, Observar +9, Ouvir +9, Procurar +5, Sentir Motivação +6.

Talentos: Especialização, Foco em Magia (Necromancia), Ma-

Gaardalok

gias em Combate, Potencializar Magia, Preparar Poção, Prontidão.

Sumo-Sacerdote: como sumo-sacerdote de Ragnar, Gaardalok recebe todos os Poderes Concedidos aos sacerdotes desse deus, sem limite de utilização, além de todos os talentos especiais, e Pontos de Vida máximos para cada dado em suas classes. Veja em "O Panteão".

Poderes Concedidos: Aura de Pânico, Fúria Guerreira, Tropas de Ragnar.

Domínios: Mal, Morte Guerra e Destruição. **Magias por dia**: 6 truques; 5 de 1° nível, mais uma do domínio; 4 de 2° nível, mais uma do domínio; 4 de 3° nível, mais uma do domínio; 3 de 4° nível, mais uma do domínio; 3 de 5° nível, mais uma do domínio; 2 de 6° nível, mais uma do domínio.

Equipamento: *Bordão Defensor +4*, *Braçadeiras da Armadura +6*, *Vestimenta da Fé*, *Capa da Resistência +3*, *Anel de Escudo Mental*, *Rosário da Oração* (conta do carma), *Pérolas do Poder* (2 magias do 2° nível, 2 magias do 3°, 1 magia do 6°), *Poeira de Espirro e Tosse.*

Aqui constam apenas os itens mágicos de Gaardalok. Quanto a outros itens, como sumo-sacerdote de Ragnar, comandante da religião em toda Arton-sul e braço direito de Thwor Ironfist, Gaardalok pode ter praticamente qualquer item comum ou especial (não mágico) que desejar.

Katabrok, o Bárbaro

Encrenqueiro e bom de briga desde criança, Katabrok cresceu em uma vila tão pequena que seu nome era apenas Vila. Grund, o ferreiro local e aventureiro aposentado, treinou o rapaz no uso de armas, escudos e armaduras, tornando-o um bom guerreiro. Meses depois, o jovem Katabrok reuniu seus poucos pertences e saiu para ganhar a vida como mercenário.

Katabrok gosta de contar vantagem e gabar-se de seus feitos, sempre exagerando quando conta suas histórias para outras pessoas — principalmente mulheres e crianças. Adora passar o tempo em tavernas (ele é divertido, mas às vezes um pouco chato). Costuma alterar seu título de acordo com a situação. Katabrok, o Sabido; Katabrok, o Invencível; Katabrok, o Espanta-Troll; etc.

Katabrok não é covarde; luta com afinco e nunca abandona seus amigos. Ele adora xingar os monstros que enfrenta, principalmente kobolds, que ele odeia com todas as forças. Seu melhor amigo é Tasloi, uma pequena criatura que Katabrok adotou como seu "escudeiro"; ele gosta muito de seu amigo verde e acha que proteger Tasloi é sua responsabilidade, mas nunca vai admitir isso. Katabrok eventualmente trabalha com Vladislav, o Necromante.

Katabrok: Humano Guerreiro 8; ND 8; Tend. Caótica e Boa; DVs 8d10+16; PVs 67; Inic +3; Desloc. 9m.; CA 21 (+3 Des, +4 camisão de cota de malha, +2 escudo grande, +2 anel); Ataques: +14 mangual pesado (1d10+7, 17-20 x2); +12 espada bastarda (1d10+3, 19-20 x2); Fort +8, Ref +5, Von +2; For 17, Des 16, Cons 15, Int 11, Sab 10, Car 08.

Perícias: Blefar +1, Cavalgar +11, Escalar +2, Natação +10, Saltar +2, Senso de Direção +2, Usar Cordas +5.

Talentos: Ataque Poderoso, Especialização em Arma (mangual pesado), Foco em Arma (Espada Bastarda), Foco em Arma (Mangual Pesado), Lutar às Cegas, Prosperidade (regional: Sambúrdia), Separar, Sucesso Decisivo Aprimorado (mangual pesado), Trespassar, Usar Arma Exótica (espada bastarda).

Equipamento: camisão de cota de malha, escudo grande de metal, *mangual pesado* +2, espada bastarda, adaga (2), *Anel de Proteção* +2, mochila de carga (tipo 2), *Poção de Curar Ferimentos Graves* (x2), *Poção de Força do Touro*, *Poção de Piscar.*

Lorde Enxame

Esta é a aparência de Lorde Enxame: um bando compacto de moscas e vespas, formando uma silhueta humanóide e empunhando uma espada longa.

A criatura coletiva pode atacar com sua espada mágica ou como um enxame comum, envolvendo uma vítima e causando dano. Ele não pode ser ferido com armas cortantes ou perfurantes, mas os insetos que compõem seu corpo podem ser esmagados com armas impactantes. Eles também podem ser queimados com tochas.

Os atributos de Lorde Enxame apresentados mais adiante representam apenas seu corpo falso: um bando compacto de moscas e vespas, formando uma silhueta humanóide e empunhando uma espada longa.

Enxame pode atacar com sua espada mágica ou como um enxame comum (como a magia *Invocar Enxames*, lançada por um conjurador de 12° nível.) Não pode ser ferido com armas cortantes ou perfurantes, mas os insetos que compõem seu corpo podem ser esmagados com maças, clavas, martelos e outras armas de esmagamento. Também podem ser queimados com tochas.

Qualquer um pensaria que, com a morte dos insetos, Lorde Enxame estaria destruído. Nada poderia estar mais distante da verdade! Em apenas uma rodada, as moscas e vespas das redondezas atenderão a um impulso irresistível e criarão um novo corpo para Enxame. Ele poderá ressuscitar indefinidamente. *"Enquanto existirem insetos no mundo, eu viverei!"*, como costuma dizer.

Os poderes de Enxame vão além de apenas ressuscitar. Ele poderia, por exemplo, invocar mais insetos para criar um exército de outros "corpos-enxame" idênticos ao original. Ou então construir um corpo titânico de quarenta metros de altura ou mais, feito de moscas e abelhas gigantes.

O segredo para a destruição de Enxame está em sua arma. Lorde Enxame não é uma criatura, e sim uma espada mágica inteligente. Uma poderosa arma mágica, capaz de controlar qualquer quantidade de insetos e outros artrópodes (aranhas, escorpiões, centopéias...) dentro do alcance de dez quilômetros. Criada por uma civilização desconhecida e sobre a qual ninguém tem nenhuma informação (talvez originária de outro mundo), a espada pode falar e é inteligente. Usa uma habilidade de projetar sua voz na criatura coletiva, mantendo a farsa de

que Lorde Enxame é o enxame, e não a espada.

Durante muitos anos a espada esteve guardada em um cofre metálico, trancado e preparado magicamente para bloquear seus poderes. Ninguém sabe porque e por quem foi feito esse cofre — talvez por aventureiros que desafiaram Enxame eras atrás (também não há registros anteriores de sua aparição). Um recente tremor de terra rachou o cofre e Lorde Enxame conseguiu convocar insetos para libertá-la. Seu objetivo é restaurar o mundo como ele acredita que deveria ser — ou seja, dominado por insetos.

A espada é indestrutível, um artefato maior. Nenhum poder pode quebrá-la, mas seus poderes sobrenaturais podem ser cancelados por um curto período de tempo (1d6 horas) com um bastão do cancelamento.

Lorde Enxame: Inseto/Humanóide Médio; ND 9; Tend. Caótica e Má; DVs 9d8+18; PVs 58; Inic +4; Desloc. 9m, Vôo 12m; CA 20 (+4 Des, +6 natural); Ataques: corpo a corpo: +17/+12 Espada longa +5 (dano 1d8+5); Ataques Especiais: Enxame; Qualidades Especiais: Imunidade a dano (corte, perfuração), Reconstruir Corpo, Inseto, Percepção às Cegas; Fort +8, Ref +7, Von +4; For 17, Des 18, Cons 15, Int 17, Sab 12, Car 12.

Perícias: Blefar +11, Conhecimento (Arcano) +13, Identificar Magia +13, Intimidação +11, Observar +13, Ouvir +13.

Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Arma (espada longa), Prontidão, Reflexos de Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa).

Equipamento: espada longa +5, artefato maior; Habilidades Primárias (ativas o tempo todo): Ventriloquismo, Detectar Magias, Detectar Bondade, Ver o Invisível; Poderes Extraordinários: veja o texto; Propósito: Levar os insetos a dominar o mundo; Int 17, Sab 12, Car 12, tendência Caótica e Má, Ego 20; Nível do Item: 20°.

Enxame (Ext): Enxame pode atacar envolvendo seus alvos, como se lançasse a magia *Invocar Enxame*, só de insetos, lançada por um conjurador de 12° nível. Alternar entre a forma humanóide e enxame é uma ação padrão.

Imunidade a Dano (Ext): O corpo de Lorde Enxame é imune a dano causado por armas de corte e perfuração. Armas mágicas desse tipo causam apenas seus bônus mágicos e quaisquer outras habilidades que possuam, como armas elétricas e flamejantes. Modificadores de Força não são aplicados, mesmo com armas mágicas.

Inseto: o corpo de Lorde Enxame, embora seja humanóide, pertence ao tipo Inseto (ou verme) e possui as habilidades e restrições desse tipo.

Percepção às Cegas (Ext): Enxame, por ser um corpo composto de insetos, possui a habilidade Percepção às Cegas e não pode ser afetado por magia de invisibilidade.

Reconstruir Corpo (Sob): enquanto os poderes da espada não forem anulados e houverem insetos em uma área de 10 quilômetros, Enxame pode gerar outros corpos. A reconstrução do corpo leva apenas uma rodada.

Lorde Niebling, o Único Gnomo do Mundo

Nieblingscharphittlestonefingeralonefauchard é um dos cidadãos mais ilustres e excêntricos de Valkaria, e provavelmente de toda Arton — o único representante conhecido da raça dos gnomos neste mundo. Ninguém sabe ao certo de onde ele veio.

Chamado Niebling (para facilitar a pronúncia pelos humanos pouco familiares às particularidades da língua gnômica), o velho gnomo se diverte inventando inúmeras explicações para sua chegada a Arton. Ninguém nunca ouviu duas versões iguais desta mesma história. Sabe-se apenas que Niebling chegou a Valkaria arrastando uma carroça cheia de bugigangas e instrumentos que ninguém antes conhecia, e estabeleceu-se em uma casa distante do centro urbano. A presença do estranho pequenino não demorou a chamar a atenção do poderoso governante, o imperador-rei Thormy.

Levado pelo próprio Protetorado do Reino ao castelo do governante, Niebling explicou que era um "inventor": alguém que criava máquinas, mecanismos e outros utensílios de grande utilidade. Intrigado, Thormy propôs um desafio para testar as reais capacidades do gnomo (e talvez desmascarar um impostor). Afinal, se as palavras do gnomo fossem verdadeiras, talvez seu talento pudesse beneficiar a cidade.

— Observe Valkaria por sete dias e sete noites — disse Thormy a Niebling. — Escolha um problema que atrapalhe a vida de nossos cidadãos, e solucione-o através de um invento. Caso o desafio seja cumprido satisfatoriamente, lhe será concedido o título de Lorde e poderá viver em meu castelo.

Como era de se esperar, o irrequieto gnomo aceitou a tarefa e passou a vagar pela cidade. Em suas andanças Niebling notou inúmeros problemas, como o acúmulo de casas amontoadas (pensou em "edificar" trinta ou quarenta casas umas sobre as outras, mas achou a idéia idiota demais). No final do sexto dia Niebling já encarava a possibilidade de perder o desafio, pois nada parecia grande o suficiente para impressionar o rei — até que ele lançou um olhar casual aos céus e presenciou a chegada de Vectora, o Mercado nas Nuvens. Depois de percorrer sua rota pelo continente, a cidadela comercial retornava à capital para uma nova temporada.

Niebling ficou mais intrigado que impressionado. Montanhas voadoras não eram exatamente uma novidade para ele, mas não esperava ver uma aqui em Arton. O gnomo se aproximou do lugar onde as pessoas "ascendiam" ao mercado e notou uma coisa: quem não tinha uma montaria alada ou era incapaz de fazer magia por si próprio tinha que pagar por tais serviços, como magos ou baloeiros goblins (o que não era exatamente muito seguro). Essa dificuldade limitava o acesso à cidade voadora, algo ruim tanto para Valkaria quanto para Vectora.

Niebling voltou para casa e rabiscou projetos e diagramas a noite toda. No dia seguinte levou sua idéia ao rei Thormy, que mostrou-se bastante impressionado. Assim se deu a cons-

trução do primeiro "ancoradouro" para Vectora, com sistemas de gôndolas para transportar cidadãos ao Mercado nas Nuvens de forma segura e barata. Como prometido, hoje Lorde Niebling vive no palácio de Thormy como conselheiro pessoal do imperador-rei. Entretanto, o gnomo recusou a "vida de lorde" e pediu em troca um enorme laboratório onde pudesse montar e testar seus inventos.

Normalmente Niebling gasta a maior parte do tempo desenhando e montando engenhocas de pouca utilidade, aparentemente para seu próprio prazer. Entretanto, seu método de criação é tão caótico que nem isso pode ser afirmado com certeza. Mais de uma vez já se viu o gnomo combinar duas outras máquinas de utilidades diferentes (ou sem utilidade nenhuma) para montar uma terceira digna de nota. Certa vez ele juntou um relógio/quebra-nozes com um pato mecânico para resultar uma espécie bizarra (e extremamente barulhenta) de despertador.

A grande revolução que se esperava com as invenções de Lorde Niebling jamais aconteceu. Com exceção do "ancoradouro" que permite o acesso dos cidadãos de Valkaria a Vectora, são pouquíssimos os inventos que chegaram a afetar a vida dos cidadãos. Sabe-se que Niebling tem inúmeros projetos (sendo o mais recente um enorme balão de forma ovalada movido a vapor e capaz de transportar dezenas de pessoas de uma só vez), mas ele se mostra sempre relutante em colocá-los em prática.

Com base em conversas que teve com o velho inventor, a Rainha Rhavana descobriu que no mundo natal de Niebling as invenções dos gnomos jamais funcionam como se espera. Em Arton a maldição não funciona e Niebling soube finalmente o que é criar de verdade. Entretanto, ele tem medo que seus inventos falhem justamente em um momento crítico, ferindo as pessoas do mundo que ele adotou. Assim, ao menos por enquanto, ele prefere trabalhar em seus protótipos até que tenha certeza de que tudo vai funcionar corretamente.

Niebling é mais baixo que um anão, tem barbas ruivas e é calvo. Geralmente está fumando cachimbo e adora usar roupas coloridas — embora elas estejam quase sempre sujas de graxa. Niebling também fala muito rápido, mas vem se acostumando com a "lentidão" da língua humana.

Lorde Niebling: Gnomo Especialista 9; ND 8; Tend. Caótica e Boa; DVs 9d6+18; PVs 48; Inic +2; Desloc. 6m.; CA

13 (+1 tamanho, +2 Des); Ataques: corpo a corpo +7; à distância +9; Fort +5, Ref +5, Von +8; For 10, Des 14, Cons 14, Int 19, Sab 15, Car 15.

Perícias: Abrir Fechadura +8, Alquimia +8, Concentração +5, Conhecimento (Armamento) +10, Conhecimento (Engenharia) +17, Conhecimento (Matemática) +10, Esconder-se +6, Observar +10,Ofícios (Carpintaria) +10, Ofícios (Metalurgia) +10, Operar Mecanismo +8, Ouvir +10, Procura +8, Profissão (Carpinteiro) +10, Profissão (Engenheiro de Cerco) +10, Profissão (Engenheiro) +12, Profissão (Fazer Fechaduras) +10, Profissão (Trabalhador em Metal) +10.

Talentos: Foco em Perícia: Conhecimento (Engenharia), Foco em Perícia: Ofícios (Fazer Fechaduras), Foco em Perícia: Profissão (Engenheiro), Prontidão.

Equipamento: Lorde Niebling chegou a Valkaria em uma carroça cheia de pequenas invenções e suas ferramentas. Ela ainda mantém essa carroça com parte de sua oficina, dentro do Palácio Real

Loriane, a Estrela

Como a maioria das grandes cidades de Arton, Valkaria também tem um anfiteatro de jogos — a Arena Imperial. Ali a população encontra entretenimento variado, desde a apresentação de bardos famosos até shows de mágica verdadeira. Mas a grande atração da arena ainda são os combates entre gladiadores, e sua maior estrela é Loriane.

Loriane teve uma vida marcada pela carência. Ela nasceu na cidade élfica de Lenórienn, pouco antes de sua destruição pela Aliança Negra dos goblinóides. Violentada por assaltantes humanos, sua mãe não conseguiu vencer a mágoa e aceitar a criança como sua própria filha: pouco depois do parto, abandonou o bebê nas proximidades de Khalifor, uma cidade fortificada de humanos.

Os soldados de um pequeno posto avançado de Khalifor resolveram criar a elfa — mais como mascote que como criança. Desde pequena era forçada a trabalhar, limpando a torre, preparando comida, cuidando dos animais e tratando de suas armas e armaduras. Era muito ligada aos cavalos, seus únicos amigos. Um dia, cansada daquilo tudo, roubou um dos cavalos e fugiu para o norte.

Loriane abandonou Lamnor, atravessou o Istmo de Hangpharstyth e rumou para Arton, até chegar à cidade de Valkaria. Sua aparência élfica e o ressentimento geral dos humanos contra os elfos tornaram sua vida bem difícil, mas nada comparado à escravidão na torre dos soldados. Por saber tratar de armas, armaduras e animais, acabou conseguindo emprego e moradia como ajudante do anão ferreiro-mestre da Arena Imperial.

E ali ela descobriu a grande paixão de sua vida. Ser uma gladiadora.

Sua ascensão foi difícil. Apesar dos treinos diários com armas e sua beleza e carisma naturais, os organizadores dos torneios relutavam em ter uma gladiadora mulher — e ainda meio-elfa! Um dia, em profunda depressão, foi visitada por uma estranha e bela mulher em manto negro. Não era ninguém menos que a maga Raven Blackmoon.

— Posso colocar você na Arena — sibilou ela —, em troca de um favor. Aceita?

Loriane aceitou mais rápido do que seria prudente. Durante o show seguinte ela teve chance de se apresentar, e sua atuação foi espantosamente bem recebida pelo público. A partir de então ganhou mais e mais fãs, suas lutas tinham cada vez mais espectadores, sua fama atravessou o continente. Loriane é agora uma estrela de primeira grandeza, talvez a pessoa mais querida e desejada em toda Arton.

Privada de carinho e contato humano durante toda a vida, hoje Loriane precisa de flores e aplausos tanto quanto um viciado precisa de drogas. Esse é o único tipo de amor que ela conhece, e o único amor de que realmente precisa. Sua felicidade seria completa, não fosse a lembrança da promessa que fez a Raven: Loriane ainda não sabe que tipo de favor será exigido dela, e teme que seja um preço alto demais. Mesmo assim, não se arrepende de sua escolha.

Recentemente, Loriane recebeu de Raven um presente intrigante: um encantador unicórnio, que imediatamente cativou a gladiadora. Raven não teve receios em revelar que aquilo era um tipo de garantia. Para conservar a amizade do animal, Loriane deve permanecer virgem — coisa aparentemente necessária aos planos da maga, sejam quais forem. Incapaz de rejeitar a amizade do unicórnio, hoje Loriane se apresenta com ele na arena, atraindo ainda mais público com a nova atração.

Loriane: ND 8; Meio-Elfa Guerreira 5/Gladiadora Imperial 3; Tend. Boa e Neutra; DVs 8d10+16, PVs 64; Inic +8; Desloc. 9 m; CA 18 ou 20 (+4 Des, +4 Car, +2 pelo talento Torcida); Ataques: corpo a corpo: +11/+6, +14/+9 *tridente +2* (dano 1d8+7, 19-20 x2) ou +16/+11 por Torcida, à distância +12, +12/+7 rede (dano especial); Qualidades Especiais: Autoconfiança, Evasão, Finta, Torcida, Traços de Meio-Elfo; Fort +7, Ref +8 Von +3; For 16, Des 18, Cons 15, Int 12, Sab 12, Car 18.

Perícias: Acrobacia +10, Adestrar Animais +7, Atuação +10, Blefar +7, Cavalgar +7, Intimidar +7, Observar +2, Ouvir +2, Procurar +2, Saltar +6.

Talentos: Foco em Arma (tridente), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Reflexos de Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (tridente), Torcida, Usar Arma Exótica (rede), Especialização em Arma (tridente).

Equipamento: *Tridente +2*, rede obra-prima. Loriane costuma atacar com apenas uma arma por rodada, evitando assim redutores por usar duas armas. Sua armadura é apenas ornamental; não oferece nenhum bônus na CA, nem provoca redutores de qualquer tipo.

Loriane se apresenta cavalgando um unicórnio (*Livro dos Monstros*, página 180, 35 PVs).

Habilidades de Gladiadora Imperial

Acuidade (Ext): Loriane pode somar seu bônus de Des-

treza no ataque, ao invés do bônus de Força, como o talento Acuidade com Arma. Ela pode aplicar o bônus de Destreza apenas ao tridente.

Autoconfiança (Ext): Loriane soma seu modificador de Carisma em sua CA (desde que esteja usando armadura leve ou nenhuma), cumulativo com o bônus de Destreza.

Evasão (Ext): como a habilidade de ladino ou monge.

Finta (Ext): Loriane recebe um bônus de +1 ao usar a perícia Blefar para fintar em combate (*Livro do Jogador*, pág. 64).

Torcida (Ext): com a torcida a seu favor, Loriane recebe um bônus de +2 em sua CA, jogadas de ataque e resistência. Esses bônus são melhorias do bônus do talento Torcida.

Luigi Sortudo, o Bardo

O bardo particular do imperador-rei Thormy era conhecido em todo o reino e mais além, até que resolveu deixar o palácio para percorrer o mundo. Pelo menos, isso é o que todos pensam: sendo um grande amigo de Thormy, na verdade Luigi ainda encontra-se a serviço de seu rei, atuando como uma espécie de agente secreto, fazendo contatos e colhendo informações.

Luigi Sortudo ganhou o apelido ao atravessar um campo de batalha em meio a uma saraivada de flechas, sem ser atingido por nenhuma. Na verdade, sua "sorte" na ocasião deveu-se a um manto mágico que o protege contra qualquer ataque com projéteis e armas de arremesso. Além do manto, Luigi carrega um item mágico único no mundo até onde se sabe: seu bandolim finamente acabado, que parece inofensivo, mas é uma arma mágica poderosa. Um bardo familiarizado com o instrumento pode fazer disparos mágicos dedilhando as cordas.

Luigi é, acima de tudo, um brincalhão. Adora embaraçar amigos e inimigos com ilusões e truques inofensivos. Chegou mesmo a criar ele próprio (ao menos ele diz assim) uma magia com esse propósito, *O Apavorante Gás de Luigi*.

Atualmente, Luigi se encontra em missão especial para o rei Thormy. Ele percorre o mundo à procura de sua filha fugitiva, a Princesa Rhana.

Luigi Sortudo: Meio-Elfo Bardo 9; ND 9; Tend. Caótica e Bondosa; DVs 9d6+27, PVs 67; Inic +6; Desloc. 9 m; CA 18 (+4 Des,+4 *Capa de Proteção*); Ataques: corpo a corpo: +6, +6/ +1 espada longa, (dano 1d8), À distância +10, Qualidades Especiais: Traços de Meio Elfo; Fort +6, Ref +10, Von +7; For 10, Des 18, Cons 16, Int 15, Sab 9, Car 18;

Perícias: Atuação +15, Blefar +17, Concentração +10, Conhecimento (História) +7, Conhecimento (Nobreza) +7, Diplomacia +12, Identificar Magia +10, Obter Informação +17, Ouvir +3, Procurar +3, Usar Instrumento Mágico +7.

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Magia sem Gestos, Magias em Combate, Trapaceiro Nato (regional: Ahlen), Vontade de Ferro.

Livro de Magias: Luigi conhece seis truques, quatro magias de 1° e 2° nível e três de 3° nível.

Magias Arcanas por dia: 3 truques, 4 magias de 1° nível, 4 magias de 2° nível e 3 magias de 3° nível.

Equipamento: Luigi usa uma *Capa de Saltimbanco +4* (possui as mesmas habilidades de um *Anel de Proteção +4* e de uma *Capa do Saltimbanco*) e seu *Bandolim* mágico.

O *Bandolim* de Luigi lança uma rajada de som que causa 3d6+2 pontos de dano, em formato de cone com 20m (teste de Reflexos, CD 16, para sofrer apenas metade do dano). Esse dano é considerado um ataque sônico. Para usar o bandolim, o personagem precisa fazer um teste de Atuação e usar o valor obtido como uma jogada de ataque, ao invés de um ataque normal.

Mestre Arsenal, sumo-sacerdote de Keenn

A verdadeira origem deste infame clérigo da guerra se perde no tempo. Diz a lenda que ele veio de um mundo arrasado por um terrível conflito global, onde Mestre Arsenal ergueu-se triunfante como o último sobrevivente. Como recompensa, os deuses da guerra transportaram Arsenal para outro mundo, onde ele poderia continuar pregando sua doutrina de batalha e destruição.

Arsenal pode ser definido como um colecionador compulsivo de armas mágicas. Até onde se sabe, ele está empenhado em algum tipo de missão que envolve coletar todas as grandes armas e armaduras mágicas do mundo. Rumores dizem que ele planeja usar essas peças para equipar um exército invencível. Seja qual for seu "grande objetivo", Arsenal talvez esteja próximo dele: conta-se que objetos mágicos imensamente poderosos fazem parte de seu tesouro.

Quando possível, Arsenal consegue seus itens através de compra ou troca honesta. Sua riqueza é vasta e suas propostas são generosas, feitas através de mensageiros (clérigos de sua ordem, ou mortos-vivos) e raramente recusadas. Quando isso acontece, contudo, certos acidentes desagradáveis podem ocorrer com essa insensata pessoa. Arsenal se envolve pessoalmente apenas quando persegue itens ou artefatos realmente raros.

Ciente de que sua coleção pode atrair aventureiros sedentos de poder, Arsenal esconde bem suas peças. Muitas vezes faz pactos com dragões e gênios, propondo que guardem uma ou mais de suas peças em troca de algum favor (geralmente a destruição de um inimigo). Os artefatos mais poderosos, contudo, ficam em seu esconderijo — um edifício metálico com a forma de uma gigantesca armadura, que ele trouxe de seu mundo nativo. Dizem que o clérigo da guerra construiu essa estrutura assustadora de forma que pudesse andar e lutar...

Mestre Arsenal: Guerreiro 10/Clérigo 12; ND 26; Tend. Leal e Má; DVs 10d10+30 mais 12d8+36; PVs 262; Inic +3; Desloc. 6m; CA 23 (+2 Des, +11 Armadura de Batalha +5); Ataques: corpo a corpo:+32/+22/+17 Martelo do Trovão (dano 1d8+14); Qualidades Especiais: Habilidades de Sumo

Mestre Arsenal

Sacerdote, Magias, Deslocamento, Regeneração; Fort +18, Ref +9, Von +15; For 20/28*, Des 16, Cons 16, Int 17, Sab 19, Car 16. *Arsenal tem Força 28 fornecida por itens mágicos: sua Força normal é 20.

Perícias: Cavalgar +10, Concentração +18, Conhecimento (Religião) +18, Cura +10, Identificar Magia +10, Intimidação +9, Observar +10, Ofícios (armeiro) +11, Ofícios (construir armaduras) +11, Ouvir +9, Saltar +19, Senso de Direção +8 Sentir Motivação +9.

Talentos: Ataque Poderoso, Especialização, Fúria Guerreira, Liderança, Lutar às Cegas, Magia sem Gestos, Potencializar Magia, Prontidão, Reflexos em Combate, Reflexos Rápidos, Separar, Sucesso Decisivo Aprimorado (martelo de batalha), Trespassar Aprimorado, Trespassar.

Poderes Concedidos: Coragem Total, Cura Restrita, Cura sem Restrições.

Domínios: Destruição, Guerra, Força e Mal.

Magias por dia: preces: 6, 1o nível: 6+1; 2o nível: 5+1; 3o nível: 5+1; 4o nível: 4+1; 5° nível: 3+1; 6° nível: 2+1.

Sumo-Sacerdote: como sumo-sacerdote de Keenn, o Deus da Guerra, Mestre Arsenal recebe todos os poderes concedidos aos sacerdotes desse deus, sem limite de utilização, além de todos os talentos especiais, e Pontos de Vida máximos em cada dado de suas classes. Veja em "O Panteão".

Equipamento: Arsenal possui pelo menos um exemplar de cada item mágico descrito no *Livro do Mestre*, incluindo alguns artefatos. Ele tipicamente usa os seguintes itens: *Anel de Regeneração*, *Anel de Resistência Elemental Maior (Fogo)*, *Armadura de Batalha (obra-prima) +5*, *Cinturão de Força de Gigante (+6)*, *Colar da Adaptação*, *Elmo de Teletransporte*, *Manoplas de Força dos Ogros*, *Manto do Deslocamento Maior*, *Martelo do Trovão* (ele está ciente de todos os poderes do martelo). Os anéis, manoplas, cinturão e colar estão unidos à armadura, e não podem ser vistos como itens separados. Como a armadura também é mágica, uma magia de *Revelar Magia* vai indicar um item só, com várias habilidades.

Princesa Rhana

Filha do imperador-rei Thormy e da rainha Rhavana, a princesa Rhana tinha uma vida luxuosa e confortável no palácio imperial de Valkaria. Mimada e paparicada pelos pais, sempre teve todos os seus desejos atendidos sem demora. Ainda que com certa relutância, recebia da mãe (uma antiga rainha amazona) treinamento em combate e montaria. Atingiu os dezesseis anos para tornar-se uma jovem lindíssima, atraindo sobre si olhares masculinos de todo o Reinado.

Tudo ia bem até que Rhana recebeu notícias dos feitos de um herói que vinha agindo em regiões distantes. Alguém cujo nome verdadeiro ela ignorava, conhecido apenas como "Paladino". Cativada pelas histórias contadas pelo bardo da corte, Luigi Sortudo, a jovem terminou se apaixonando por alguém que jamais conheceu. Ela suspirava em sua torre no palácio, quando recebeu a notícia fatídica: havia sido prometida em casamento pelo pai ao príncipe Mitkov, regente do reino vizinho de Yuden. Habituada a ter o que queria, ela revoltou-se contra tal decisão e simplesmente fugiu do castelo.

Hoje Rhana vive fugindo de seu pai e de Mitkov, que jurou não descansar antes de colocar as mãos naquela "meretriz real" e vingar-se da humilhação pública. Além de seu cavalo Lyra, com o qual se comunica mentalmente (um talento de amazona herdado da mãe), ela viaja com alguns outros companheiros. Muito impulsiva, Rhana imagina a si mesma como uma "grande guerreira", o que costuma metê-la em problemas com certa regularidade.

Rhana esteve durante algum tempo aprisionada em Triunphus, vítima da bênção/maldição que afeta a cidade. No entanto, com a ajuda de um grupo de aventureiros, conseguiu escapar. Há rumores de que ela, preocupada com a tensão que existe hoje entre Deheon e Yuden graças à sua fuga, está retornando ao lar para fazer algo a respeito.

Rhana: Humana Guerreira 2/Ladina 2; ND 4; Tend. Caótica e Bondosa; DVs 2d10 e 2d6, PVs 22; Inic +7; Desloc. 9 m; CA 18 (+3 Des, +3 armadura de couro, +2 *Anel de Proteção*); Ataques: corpo a corpo: +2, +7 sabre (dano 1d6+1), À distância +6, Ataques Especiais: Ataque Furtivo (+1d6); Qualidades Especiais: Evasão; Fort +3, Ref +6, Von +0; For 9, Des 18, Cons 15, Int 18, Sab 10, Car 18.

Perícias: Adestrar Animais +10, Blefar +5, Cavalgar +10, Diplomacia +7, Disfarce +6, Escalar +5, Esconder-se +10, Furtividade +6, Observar +2, Ouvir +10, Procurar +10.

Talentos: Acuidade com Arma (sabre), Especialização, Foco em Arma (sabre), Iniciativa Aprimorada, Prece para Valkaria (regional: Deheon).

Equipamento: Rhana possui um sabre +2, um anel de proteção +2 e uma armadura de couro batido obra-prima.

Raven Blackmoon

Pouca coisa se sabe sobre o passado da sombria feiticeira Raven Blackmoon. Vinda de local desconhecido, ela se instalou em uma moradia discreta na parte velha de Valkaria. Construiu ali um pequeno laboratório, que na verdade é bem maior do que parece — pois seus corredores se estendem pelo subterrâneo. Apesar dos tesouros mágicos que todos sabem existir em seu lar, poucos ousam invadir o lugar — seja na presença da maga, seja em sua ausência. Correm rumores de que o laboratório é protegido por um demônio sobrenatural, amante da bruxa.

A aparência da feiticeira é, no mínimo, fascinante. Apesar dos 82 anos, ainda parece jovem e saudável — conseqüência de seu parentesco élfico. Exibe longos cabelos negros, olhos castanho-escuros e muitas vezes usa tatuagens exóticas à volta dos olhos. Durante as raras vezes em que é vista fora de seu laboratório, usa sobre os ombros um belo manto negro ou cinza-azulado que esvoaça ao vento. Sob o manto veste finas jóias de ouro... e mais nada.

A beleza atordoante Raven, contudo, não contribui para

reduzir o temor que todos sentem a seu respeito. Poucas pessoas chegaram a ouvir sua voz, e nenhuma conhece suas reais intenções. Por vezes ela acompanha aventureiros em suas viagens: nas tavernas de Valkaria, quando um grupo de heróis planeja uma expedição, Raven pode a qualquer momento sentar-se à sua mesa e dizer "Partimos ao amanhecer. Estejam prontos." Uma vez incluída no grupo, a maga irá ajudar os heróis em sua missão — mas sem revelar se faz isso por simples altruísmo ou visando interesses próprios.

Uma das histórias mais assustadoras a respeito de Raven é esta: no passado, ela fez um acordo com uma entidade sobrenatural do Plano Elemental do Ar. Recebeu dela condições para invocar um elemental do ar chamado Slinn, que ela pode comandar livremente e sem risco de revolta. Em troca desse precioso servo, a entidade exige que Raven esteja à sua disposição para cumprir tarefas diversas no Plano Material — coisas como encontrar itens mágicos ou derrotar inimigos. Slinn geralmente protege o laboratório da maga em Valkaria em sua ausência, mas às vezes também a acompanha. Raven e Slinn não são amantes, como afirmam os boatos, mas sua amizade íntima é algo bem próximo disso.

Raven Blackmoon: Meio-Elfa Maga 12; ND 10; Tend. Neutra; DVs 12d4+36; PVs 67; Inic +3; Desloc. 6m; CA 10; Ataques: corpo a corpo: adaga +6 (dano 1d4+1) ou por magia ataque de toque +5 (dano pela magia); Qualidades Especiais: Traços de meio-elfo; Testes de Resistência Fort +7, Ref +7, Von +11; For 13, Des 16, Cons 16, Int 18, Sab 17, Car 15.

Perícias: Atuação +6, Blefar +13, Concentração +10, Conhecimento (Arcano) +12, Conhecimento (Local - Valkaria) +10, Conhecimento (Os Planos) +10, Diplomacia +6, Espionar +10, Identificar Magias +14, Observar +8, Obter Informações +7, Ouvir +8, Sentir Motivação +6.

Talentos: Criar Varinha, Escrever Pergaminhos, Esquiva, Foco em Magia (Encantamento), Foco em Magia (Ilusão), Foco em Perícia (Blefar), Magia Silenciosa, Magias em Combate, Prontidão.

Magias Arcanas Conhecidas: Raven prefere magias das escolas de Encantamento e Ilusão. Por algum motivo desconhecido, ela não usa magias da escola de Necromancia. Ela sabe fazer nove magias de 1° e 2° nível, sete magias de 3° e 4° nível e cinco do 5° e 6° nível.

Magias Arcanas por dia: 4 truques, 5 magias de 1° nível, 5 magias de 2° nível, 3 magias de 3° nível, 4 magias de 4° nível, 3 magias de 5° nível, 2 magias de 6° nível.

Equipamento: *Anel de Comandar Elementais (Ar)*, *Anel de Telecinésia*, *Colar de Bolas de Fogo (Tipo V)*, *Bola de Cristal.*

Sckhar, Rei dos Dragões Vermelhos

Sem a menor sombra de dúvida, Sckhar é o mais poderoso dos Dragões-Reis — o maior, mais forte, mais influente e mais perigoso. Em vários aspectos, representa tudo aquilo que define um dragão, e sempre ao extremo.

Arrogante e muito vaidoso, Sckhar adora demonstrar seu poder de todas as formas possíveis. Com uma nação inteira à sua disposição e nenhuma das preocupações "mundanas" de um regente, como intrigas, rivais ou ameaças de invasões, ele devota grande parte de seu tempo (e dos recursos do reino) à sua própria adulação.

Diferente de Beluhga, Sckhar não considera seus súditos como seres vivos que precisam de proteção. Ele os considera apenas parte de seu tesouro, servos cujas vidas pertencem a ele, única e exclusivamente. Vidas que ele pode tomar quando e como quiser.

Em sua forma humanóide, Sckhar lembra um elfo de cabelos vermelhos, com o típico porte altivo élfico. Sempre usa vestimentas soberbas, em tons quentes como vermelho e dourado, que de certa forma lembram os trajes usados pelos gênios do fogo (há rumores de que o Dragão-Rei tem contato com esses seres).

Sckhar poderia ser confundido com um nobre elfo refugiado de Lenórienn, não fosse um traço particular — facilmente notável, mas muito pouco comentado. Três cicatrizes que atravessam o espaço vazio onde deveria estar seu olho esquerdo.

O ferimento teria sido provocado por Beluhga, em um passado remoto, quando estes dois dragões estiveram juntos pela última vez. Conta-se que naquela época eles eram amantes, mas sua união foi proibida pelo deus Khalmyr, por representar uma aliança poderosa demais (ou por razões que apenas o Deus da Justiça conhece). Então, quando desafiaram Khalmyr para ficar juntos, o deus aprisionou Beluhga onde hoje ficam as Montanhas Uivantes. Esta, tomada pela ira, arrancou o olho de Sckhar — que, embora tenha poder suficiente para restaurar o olho perdido quando quiser, decidiu manter a cicatriz como "uma doce lembrança de sua rainha".

Sckhar mostra uma expressão intimidadora mesmo quando está calmo — o que é raro. Ele se enfurece com facilidade, e seus acessos de raiva são notórios e famosos (mas muito pouco comentados dentro do reino, por motivos de saúde!). Sckhar assassina rotineiramente seus servos, guardas e esposas diante da mais mínima transgressão. Quando acha importante, permite que sejam ressuscitados para continuar desempenhando suas funções (ou para que sejam mortos outra vez, quando Sckhar está MESMO zangado).

Em sua forma de dragão, mesmo usando um tamanho reduzido, Sckhar é um dos mais impressionantes e aterradores exemplares draconianos em toda Arton. Sua couraça é feita de escamas douradas e cor de rubi, com garras enormes e poderosas, e a cabeça coroada com chifres espiralados. Seu imenso tamanho não compromete sua agilidade.

Sckhar: Dragão Colossal (Fogo); ND 30; Tendência Caótica e Maligna; Dados de Vida 45d12+450 (990 PVs); Iniciativa +4; Deslocamento 12m, Voando 60m, CA 44 (-8 tamanho, +42 natural); Ataques: Mordida +55 (dano 4d8+20, 19-20/x2), 2 garras +50 (dano 4d6+10), 2 asas +49 (dano 2d8+10),

cauda +49 (dano 4d6+30); corpo a corpo (toque) +54; à distância (toque a distância) +34; Ataques Especiais: Sopro, Magias, Habilidades Semelhantes a Magia; Qualidades Especiais: Redução de Dano 25/+4, RM 36, Habilidades Semelhantes a Magia; Resistências: For +37, Ref +27, Vont +35; For 50, Des 10, Cons 31, Int 26, Sab 27, Car 26.

Perícias: Avaliação +32, Blefar +23, Concentração +55, Conhecimento (Arcana) +53, Conhecimento (Dragões) +53, Conhecimento (História) +53, Diplomacia +53, Identificar Magias +53, Intimidar +32, Observar +53, Obter Informação +32, Ouvir +53, Procurar +53, Saltar +65, Escalar +44, Sentir Motivação +32.

Talentos: Investida Aérea, Arrebatar, Ataque Poderoso, Especialização, Foco em Arma (garras), Foco em Arma (mordida), Iniciativa Aprimorada, Liderança, Prontidão, Reflexos de Combate, Sucesso Decisivo Aprimorada (mordida), Trespassar.

Magias Arcanas (como Feiticeiro) Conhecidas: Truques: *Brilho, Detectar Magia, Globos de Luz, Ler Magia, Luz, Mãos Mágicas, Marca Arcana, Pasmar, Romper Morto-Vivo*; 1° nível: *Apagar, Aumentar, Cerrar Portas, Mãos Flamejantes, Mensagem*; 2° nível: *Chama Contínua, Esfera Flamejante, Força do Touro, Luz do Dia, Pirotecnia*; 3° nível: *Bola de Fogo, Dissipar Magias, Flecha de Chamas, Runas Explosivas*; 4° nível: *Armadilha de Fogo, Drenar Temporário, Escudo de Fogo, Muralha de Fogo*; 5° nível: *Dominar Pessoas, Muralha de Pedra, Pesadelo,Telecinésia* ; 6° nível: *Controlar o Clima, Mover Terra, Véu*; 7° nível: *Bola de Fogo Controlável, Palavra do Poder: Atordoar, Reverter Magia*; 8° nível: *Evaporação, Explosão Solar, Nuvem Incendiária*; 9° nível: *Chuva de Meteoros, Dominar Monstros, Sexto Sentido.*

Magias Arcanas por dia: (CD base = 18 + nível da magia): 6 truques, 8 magias de 1° nível, 8 magias de 2° nível, 8 magias de 3° nível, 8 magias de 4° nível, 7 magias de 5° nível, 7 magias de 6° nível, 7 magias de 7° nível, 7 magias de 8° nível, 6 magias de 9° nível.

As habilidades de Schkar funcionam exatamente como é descrito para dragões vermelhos no *Livro dos Monstros*, páginas 76-77, com as seguintes exceções:

Sopro (Sob): Sckhar pode soprar um cone de fogo de 21m de comprimento a cada 1d4 rodadas, que causa 28d10 pontos de dano por fogo (cada 1 no dado é considerado um 2). Permite um teste de Reflexos (CD 44) para meio dano. Sckhar é imune a seu próprio sopro e de outros dragões vermelhos, e de outras criaturas que também possuam sopro de fogo.

Habilidade Semelhantes a Magia (SM): 14/dia – *Localizar Objetos*; 4/dia – *Sugestão*; 2/dia – *Discernir Localização, Ataque Visual*; Resistência CD 18 + nível da magia; preparadas como por um feiticeiros de 14° nível.

Presença Aterradora (Sob): sempre que Sckhar ataca, faz uma investida ou voa, criaturas que estejam a 126m devem fazer um teste de Vontade (CD 44) ou são afetadas. Criaturas afetadas ficam em pânico (se tiverem 4 DVs ou menos) ou abaladas (mais de 4DVs) por 4d6 rodadas. Aquelas que passam no teste não podem ser afetadas por 24 horas.

Esta habilidade é para a forma "reduzida" de Sckhar. Em sua forma real (cerca de 700m de comprimento) o teste é o mesmo, mas criaturas com menos 4 DVs morrem de medo em caso de falha (caso passem, ainda estão em pânico) e aqueles com mais de 4DVs ficam em pânico automaticamente, fazendo um teste de Vontade (CD 47) para ficar nesse estado por 24 horas ou apenas 2d6 horas.

Talude, o Mestre Máximo da Magia

Talude, Mestre Máximo da Magia, faz por merecer esse título. Aparentemente, não há nada que esse homem não conheça a respeito de magia. Por mais tempo que a maioria das pessoas vivas em Arton consegue lembrar, ele tem sido o maior especialista nos assuntos arcanos que existe no continente.

Talude deve ter cerca de 700 anos ou mais, embora sua aparência não mude desde que completou sessenta: barbas longas e brancas, olhos castanhos cercados de rugas e eternas olheiras, cabelos também brancos e copiosos, e um nariz adunco. Suas mãos são ressecadas e cheias de manchas, com unhas quebradas.

Talude tem a aparência de um frágil ancião, a imagem padrão de um velho mago — exceto pelos olhos. Em certas situações, parecem brilhar com uma expressão intensa, faiscando uma energia mais poderosa que qualquer ser vivo neste mundo. Quando Talude assim deseja, todo o seu poder se torna visível. Não em sua aparência, mas em seu simples olhar.

A carreira do maior estudioso de magia em Arton começou, na verdade, com um acidente. Seu pai, um mago de grande talento que vivia em um mundo distante, estava realizando uma experiência — que saiu errada. Uma onda de energia mística atingiu toda a torre, enviando o mago e todos os outros habitantes pelos diversos planos da existência. O jovem Talude foi enviado para um mundo fantástico onde a magia era muito mais comum, e empregada por todos. Mesmo o mais simples dos camponeses podia fazer mágica.

Acolhido como protegido de um gênio muito poderoso, o jovem Talude aprendeu os maiores mistérios das artes arcanas com rapidez espantosa, mesmo para os padrões locais. Os gênios, comuns naquele mundo, tinham grande conhecimento sobre as infinitas realidades do multiverso. Viajantes interdimensionais por natureza, após alguns anos os gênios conseguiram encontrar os parentes de Talude (pelo menos aqueles que sobreviveram) e devolver todos a seu mundo de origem.

Quando atingiu a maioridade, Talude decidiu que ele próprio deveria se aventurar pelos diversos planos, como seus "pais adotivos", pois ainda havia muito para aprender. Talude conheceu lugares que não poderiam ser concebidos mesmo pela mais febril imaginação: planos inteiros feitos de chamas negras, mundos sem gravidade (e outros onde tudo é vinte vezes mais pesado), lugares habitados por plantas ou rochas inteligentes... e até mesmo mundos insólitos onde a magia não existe, substituída por um tipo de superciência chamada "tecnologia".

Após participar de aventuras cósmicas onde a própria existência da realidade esteve em jogo, Talude foi convocado pela própria Wynna, Deusa da Magia. Ela veio pessoalmente dos planos superiores para confiar ao arquimago uma missão, que até hoje permanece em segredo. Logo após arriscar a vida e cumprir a misteriosa tarefa, como recompensa, Talude foi convidado a receber o poder máximo permitido a um mortal — ser um avatar, a encarnação do poder dos deuses, para propagar o uso da magia onde quer que ela fosse ignorada ou inadequada. Apesar da oferta tentadora, Talude preferiu conservar sua humanidade; assim poderia mostrar as maravilhas que a magia pode permitir a qualquer mortal, e não apenas aos deuses.

Impressionada com a sagacidade de seu protegido, a deusa permitiu a Talude começar sua cruzada no ensino da magia ao mundo — e, sem que ele soubesse, lhe concedeu uma última bênção: enquanto Talude continuasse a ensinar as artes místicas, ele não morreria. Jamais seria tocado pela velhice, doenças, ferimentos ou violência de qualquer tipo. Nenhuma arma, magia ou ataque pode afetar Talude enquanto ele estiver no interior de seu templo de ensino, a Grande Academia Arcana — um reino dimensional secreto onde ele reúne suas centenas de discípulos. Contudo, se ele abandonar a Academia (ou se ela for destruída), ele então poderá ser morto.

Recentemente (para quem tem mais de quinhentos anos!), Talude encontrou um rival. Um mago cujo poder é imenso, assim como seu desrespeito pela magia: Vectorius, prefeito da cidade voadora de Vectoria. Esse "jovem" mago irrita tanto Talude que ele evita dizer seu nome sempre que possível (e poucas coisas são impossíveis para ele). A insinuação de que Vectorius seria mais poderoso apenas porque construiu seu "Mercado nas Nuvens" pode provocar no normalmente plácido Talude uma explosão de raiva (ou uma explosão de verdade, dependendo da ocasião).

Em certas ocasiões, o próprio rei Thormy se aconselha com Talude a respeito de assuntos que envolvem magia e coisas do tipo. Os dois têm conversado muito sobre a Tormenta e como detê-la. Talude está empregando todos os recursos da Grande Academia Arcana para estudar e desvendar os segredos da Tormenta — mas a tempestade diabólica desafia mesmo seus vastos poderes. Mesmo assim, o Mestre Máximo tem sido aquele que até agora encontrou mais respostas sobre o fenômeno.

Talude: Humano Mago 31; ND 31 (35 dentro da Academia Arcana); Tend. Neutra e Boa; DVs 31d4+31; PVs 112; Inic +0; Desloc. 9m; CA 22 (+2 *Cajado*, +10 *Robe*); Ataques: +16 corpo-a-corpo (dano pela arma); +16 à distância (dano pela arma ou magia); Fort +16, Ref +16, Von +25; For 10, Des 11, Cons 13, Int 23, Sab 16, Car 14.

Perícias: Adestrar Animais +6, Alquimia +26, Blefar +6, Concentração +25, Conhecimento (Arcano)+40, Conhecimento (Historia) +20 Conhecimento (Literatura)+10, Conhecimento (Natureza) +15, Conhecimento (Nobreza) +18, Conhecimento (Os Planos) +20, Conhecimento (Religião) +20, Diplomacia +15, Espionar +27, Identificar Magia +52, Intimidar +7, Procurar +11, Obter Informação +10, Ouvir +6, Sentir Motivação +9.

Talentos: Acelerar Magia, Aumentar Magia, Criar Cajado, Criar Item Maravilhoso, Criar Varinha, Dominar Magia (6), Escrever Pergaminho, Estender Magia, Foco em Perícia: Identificar Magia, Forjar Anel, Magia Penetrante, Magia sem Gestos, Magia Silenciosa, Maximizar Magia, Preparar Poção, Vontade de Ferro.

Talentos Épicos*: *Epic Skill Focus*: Identificar Magia (+10 em Identificar Magia), *Improved Spell Capacity* x2 (Talude tem uma magia a mais de cada nível que sabe lançar, mais uma acima do normal — veja a quantidade de magias por dia), *Permanent Emanation* (escolhe uma magia que está ativa permanentemente, no caso de Talude é *Detectar Magia*). *Estes talentos constam no livro *Epic Level Handbook*. Caso você não tenha acesso a este livro, basta saber as informações entre parênteses. Caso você tenha acesso ao livro e use suas regras, substitua também o talento Forjar Anel por *Epic Spellcasting*.

Livro de Magias: Talude tem acesso a todas as magias do *Livro do Jogador*, deste livro e outras que o Mestre desejar.

Magias Arcanas por dia: 6 truques, 8 magias de 1° nível, 8 magias de 2° nível, 7 magias de 3° nível, 7 magias de 4° nível, 7 magias de 5° nível, 7 magias de 6° nível, 6 magias de 7° nível, 6 magias de 8° nível, 6 magias de 9° nível, 2 magias de 10° nível, 1 magias de 11° nível. Não existem magias de 10° ou 11° nível, mas Talude usa estes espaços para preparar magias sob o efeito de talentos metamágicos, como Maximizar Magia, Magia Silenciosa...

Equipamento: Talude tem acesso a virtualmente qualquer item mágico (não artefato) para magos listado no *Livro do Mestre*. Sabe-se que ele costuma usar um anel com as habilidades de Refletir Magias e *Convocar Djinn*, um *Cajado do Poder* e um *Robe do Arquimago* especial, que oferece CA+10, RM 23, bônus divino de +2 em testes de resistência e +2 em testes de execução para superar a RM de outros (cumulativo com Magia Penetrante). Este robe é um artefato maior, um presente de Wynna. Dentre os artefatos que possui estão um *Cajado do Mago*, um *Livro das Magias Infinitas* e uma *Pedra Filosofal*.

Enquanto estiver na Academia Arcana, Talude só pode ser morto por intervenção divina. Aqui ele ainda recebe outras vantagens; +4 em testes de Alquimia, Identificar Magia, Conhecimento (Arcano), Conhecimento (Os Planos), Diplomacia e Sentir Motivação. Sua RM aumenta em +2, assim como seus testes de resistência. Ele também pode trocar qualquer magia que tenha preparado naquele dia por outra que desejar.

Thormy, o Imperador-Rei

Adorado por seu povo, o imperador-rei Thormy é o atual regente de Deheon — o reino-capital da aliança conhecida como O Reinado. O rei é uma das mais importantes figuras públicas de toda Arton. Não há artoniano que não conheça Thormy ou alguma das inúmeras histórias que circulam a seu respeito.

Quando ainda era príncipe, Thormy insistia em convencer seu pai — o então rei Philydio, o Tranqüilo — que, para ser um bom rei, ele deveria conhecer o mundo e seus meandros. Ele acreditava que, convivendo com o povo simples, seria capaz de conhecer melhor seus futuros súditos como realmente são.

Talude e Vectorius

Então, um dia, o jovem Thormy fugiu de casa para viajar como um "aventureiro comum".

Após alguns anos de aventuras, Thormy voltou à corte, assumindo o trono pouco tempo depois. Os primeiros anos de seu reinado foram calmos e tranqüilos... até o início de uma série de problemas que levariam à pior crise na história do Reinado. As assombrações no Palácio Imperial, a fuga da jovem Princesa Rhana, os rumores sobre a Aliança Negra em Lamnor, a chegada dos refugiados de Tamu-ra, a ameaça da Tormenta...

O povo de Deheon começou a sussurrar sobre uma maldição que teria sido rogada sobre Thormy durante seus anos de aventuras, levando à ruína todos os planos do bondoso rei. Ainda assim, mesmo diante de tantas desgraças iminentes, a grande maioria da população ainda considera Thormy o melhor rei em toda a história — até agora ele foi capaz de garantir a segurança do Reinado contra todos os perigos, sem medir esforços ou economizar recursos para decifrar os mistérios da Tormenta.

Thormy tenta cumprir seus deveres como rei, mas a família real está em crise. Até agora a fuga de Rhana foi mantida em segredo para manter o povo confiante ("como ter fé em um regente que nem consegue controlar a própria filha?"). O mago real chega até mesmo a usar magia ilusória para simular aparições públicas da princesa.

Rhana fugiu porque não queria se casar com o arrogante Mitkov, príncipe herdeiro de um importante reino vizinho, como parte de uma aliança. Thormy e sua mulher Rhavana sempre desejaram a felicidade da filha, mas naquele momento de crise a aliança política vinha em primeiro lugar. Quando Rhana fugiu, contudo, os insultos de Mitkov foram suficientes para fazer Thormy mudar de idéia — os reinos estariam agora em guerra, não fossem as ameaças mais sérias que se avizinham.

Todos na família real estão agora aflitos com a segurança de Rhana — mas, com tantos perigos espreitando o Reinado, Thormy não ousa desperdiçar recursos ou agentes para procurar a filha fugitiva. Sua única esperança é confiar na perícia de seu bardo e amigo pessoal, Luigi Sortudo, que neste momento viaja disfarçado por Arton à procura de Rhana.

Rei Thormy: Humano Guerreiro 7/ Aristocrata 6; ND 14; Tend. Leal e Bondosa; DVs 7d10+14 e 6d8+12; PVs 74; Inic +4; Desloc. 9m; CA 10 ou 29 (+13 *Armadura*, +6 *Escudo*); Ataques: Corpo a Corpo +14, +20/+15/+10 espada bastarda +5 (1d10+8); à distância +11; Fort +11, Ref +4, Von +10; For 16, Des 10, Cons 15, Int 15, Sab 16, Car 17.

Perícias: Blefar +10, Escalar +6, Diplomacia +15, Adestra Animal +8, Intimidar +7, Saltar +5, Conhecimento (História) +10, Conhecimento (Nobreza) +7, Conhecimento (Política) +10, Ouvir +5, Cavalgar +13, Sentir Motivação +10, Observar +6, Natação +10.

Talentos: Combate Montado, Especialização, Foco em Arma (espada bastarda), Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Investida Montada, Lutar às Cegas, Prece para Valkaria (regional: Deheon), Prontidão, Reflexos de Combate, Usar Arma Exótica (espada bastarda).

Equipamento: Thormy tem acesso a uma lista enorme de equipamentos. Ele usa o tempo todo a Coroa Real de Deheon, o Anel da Regência e o Cetro Real, símbolos da casa real de Deheon. A coroa possui as mesmas propriedades combinadas de um *Broche do Escudo*, *Elmo de Telepatia* e *Escaravelho de Proteção*; o anel tem as propriedades combinadas de um anel de *Contramágica*, *Escudo Mental*, *Movimentação Livre* e *Resistência Maior (Fogo)*; e o cetro é um *Bastão de Grande Poder*. Em combate (o que raramente acontece nos dias de hoje) ele usa Esplendor (uma *Espada Bastarda +5* de *Explosão Flamejante*), a armadura da sua família (*Armadura de Batalha +5, Fortificação Pesada* e *Invulnerabilidade*) e o escudo de Deheon (*Escudo Pequeno de Aço +4, de Reflexão*).

Thwor Ironfist, o General

A história de Thwor é explicada no capítulo "Conquista".

Thwor Ironfist: Bugbear (Humanóide Grande) Bárbaro 20; ND 25; Tend. Caótica e Maligna; DV 3d8+12 e 20d12+80; PVs 280; Inic +8; Desloc. 9m; CA 18 (-1 tamanho, +5 natural, +4 Des); ataques: +27/+22/+17/+12 corpo a corpo, +24/+19/+14/+9 à distância; +32/+27/+22/+17 machado grande +5 do sangramento (1d12+15, 19-20, x3); Qualidades Especiais: Visão no Escuro 20m, Imortal, Fúria Aprimorada (6/dia), não fica fatigado após a fúria, RD 10/+1, Esquiva Sobrenatural (bônus de Des na CA, não pode ser flanqueado, +4 contra armadilhas), RM 15; Fort +16, Ref +10, Vont +9; For 25, Des 18, Cons 19, Int 17, Sab 16, Car 18.

Perícias: Blefar +14, Conhecimento (local, Lamnor) +10, Escalar +15, Furtividade +17, Intimidar +20, Natação +18, Observar +10, Obter Informações +10, Ouvir +13, Procurar +10, Saltar +18, Senso de Direção +10, Sobrevivência +15.

Talentos: Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Liderança, Reflexos de Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (machado), Trespassar Aprimorado, Trespassar.

Equipamento: *Machado Grande +5 do Sangramento.*

Thwor Ironfist pode ter acesso a qualquer item mágico que deseje, com o devido tempo — obtidos com a pilhagem de todo o continente. Estas estatísticas supõem que ele está despreparado para combate. Thwor tem itens mágicos no valor total de 1.520.000 peças de ouro, usados de acordo com a ocasião.

Quando preparado, Thwor usa um peitoral de aço +5 (CA 27). Sua arma favorita é um machado de duas mãos, mas também possui outras armas mágicas, como lanças longas, espadas de lâmina larga e um arco longo composto reforçado (+4). Thwor tem habilidades muito superiores às de um bugbear comum, sendo inclusive maior (ele é de tamanho Grande).

Thwor é imortal. Caso seja abatido, voltará à vida em 1d4 dias. Ele só pode ser destruído para sempre pela Flecha de Fogo mencionada na profecia que previa sua vinda, ou então pelo próprio Ragnar. Ele também é imune a magias e efeitos de morte, ou que roubem energia vital. Sua redução de dano é 10/+1. Ele também possui RM 15.

Vectorius, o Senhor de Vectora

Vectorius é um dos magos mais poderosos viventes. No mundo de hoje ele é comparado apenas a Talude, Mestre Máximo da Grande Academia Arcana.

Durante anos Vectorius perambulou pelo mundo como um aventureiro comum, atuando ao lado de heróis que até hoje são gratos ao mago. Um dia, após acumular uma fortuna considerável, Vectorius, abandonou as aventuras e fixou-se em uma pequena cidade próxima a Triunphus. Ele ainda estaria lá até os dias de hoje, não fosse uma obsessão que o perseguia: a utilização concreta da magia para ajudar no avanço da humanidade.

Vectorius sempre acreditou que a magia nada vale sem um propósito. Seus estudos sempre tinham um objetivo prático: a magia não deveria ser vista como uma arte, mas sim como uma ferramenta poderosa. Para Vectorius, as forças mágicas deviam servir ao homem, e não ser alvo de idolatria como um deus!

Esse ponto de vista lhe valeu a antipatia de Talude, o Mestre da Academia — e seu único rival pelo título de maior mago vivente no mundo. Talude venera a magia, elevando-a ao estado de arte, assim como a pintura e a poesia. Talude chega a afirmar que a magia seria a síntese de todas as outras artes.

Outro aspecto na discordância dos dois magos reside no fato que Talude ensina magia a todos os interessados, como se fosse uma religião. Vectorius, pelo contrário, acredita que magia é poder — e o poder não deve ser entregue a qualquer um! Em sua opinião, algumas magias deveriam ser afastadas de magos "irresponsáveis" e sedentos de poder. Ao comandar a Grande Academia Arcana em Valkaria, Talude se coloca totalmente contra as crenças de Vectorius.

O primeiro encontro entre Vectorius e Talude ocorreu há quase 150 anos, por obra do destino, durante a tradicional Grande Feira de Malpetrim. A rivalidade entre os dois começou minutos depois, com uma discussão acalorada que por muito pouco não terminou em bolas de fogo!

— Se você realmente pensa que a magia deve ser uma "ferramenta" —desafiou Talude —, por que não mostra provas disso? Por que usa sua "ferramenta" para construir algo capaz de melhorar a vida neste mundo?

— Pois aceito o desafio! — rugiu Vectorius em resposta. — E minha obra será ainda mais grandiosa que sua pífia "escolinha de truques".

Ainda durante a Feira, Vectorius conversou com um amigo mercador que se queixava das longas viagens que sua profissão exigia. Ele dizia sentir falta de sua família e do conforto do lar. "Se ao menos houvesse um meio de trazê-los comigo na caravana" devaneou ele, em voz alta.

O comentário acendeu uma fagulha na mente de Vectorius. Durante os anos seguintes ele dedicou-se a um grande e misterioso projeto: seus servos apenas percebiam que o mestre pesquisava mapas de rotas comerciais, examinava relatórios sobre o clima, e fazia entrevistas secretas com grandes comerciantes em todo o mundo: Salini Alan, o homem mais rico de Triunphus, era visto com regularidade em sua torre.

Um dia, quando todos os preparativos estavam finalizados, Vectorius realizou seu maior feito: fez levitar uma montanha inteira, onde começou a construção da cidadela de Vectora. Usando magia poderosa e criaturas sobrenaturais como operários, o mago conseguiu concluir a construção em poucos anos.

A inauguração de Vectora ocorreu há mais de 120 anos, e Vectorius continua a comandar a cidade — sem què pareça ter envelhecido um ano sequer! Durante esse tempo Vectora teve sua população aumentada para 42.000 habitantes (sendo mais de 30.000 comerciantes), ganhou sua milícia de soldados e forjou alianças com povos e criaturas poderosas. Conta-se que o próprio Mestre Arsenal costuma visitar a cidadela para tratar de negócios.

Curiosamente, mesmo após o sucesso total da obra de Vectorius, Talude até hoje não reconhece sua capacidade. Alguns dizem que ele não aceita ter sido vencido. Mesmo assim, seus aprendizes da Grande Academia criticam a cidade, afirmando que Vectorius deixou de ser mago e vendeu-se por um punhado de ouro. Outros discordam, acreditando que Vectorius seria o maior mago daquele mundo e que Talude já estaria mostrando sinais de senilidade. Quanto ao próprio Vectorius, ele se considera vitorioso. Sua cidade é — a seu ver — a maior realização de um único homem, e prova mais que suficiente de sua capacidade.

Atualmente o grande mago emprega quase todo o seu tempo administrando Vectora. Instalado em sua torre, nos últimos anos ele parece ter se tornado um tanto distante e arrogante, como se estivesse acima dos homens comuns. E muitos acham que ele realmente está...

Mas o distanciamento de Vectorius tem outras razões. Ele anda preocupado com o avanço de um vasto exército de goblinóides se formando Em Lamnor, o continente sul, sob o comando de um grande comandante bugbear. Uma guerra seria um desastre para o comércio em todo o Reinado.

E existe a Tormenta. A tempestade mística que deixa os céus sangrentos e despeja monstros sobre o mundo. Após a ineficácia de seus soldados e sua poderosa magia durante a Batalha de Amarid, Vectorius teme que nem mesmo seu imenso poder seja capaz de repelir a ameaça representada pelo misterioso Lorde da Tormenta.

O mago também procura a resposta para um fenômeno estranho que tem ocorrido em sua cidade. Uma vez a cada mês, Vectora existe ao mesmo tempo em dois mundos diferentes — às vezes mais de dois! Ele acha que pode ser um efeito colateral da magia usada para levitar e propelir a cidadela. Provavelmente o arquimago Talude tem alguma explicação para isso, mas é claro que Vectorius nunca irá perguntar a ele!

Vectorius: Humano Feiticeiro 1/Mago 30; ND 31; Tend. Leal e Neutra; DVs 1d4+3 e 30d4+90; PVs 167; Inic +2; Desloc. 9m.; CA 22 (+2 Des, +5 *Robe*, +5 *Anel*); Ataques: +16 corpo-

a-corpo (dano pela arma +1); +17 à distância (dano pela arma ou magia); Qualidade Especiais: Evasão, RM 17; Fort +20, Ref +19, Von +27; For 12, Des 15, Cons 16, Int 22, Sab 18, Car 15.

Perícias: Alquimia +35, Avaliação +15, Blefar +8, Concentração +20, Conhecimento (Arcano) +41, Conhecimento (Cartografia) +10, Conhecimento (Engenharia) +10, Conhecimento (Geologia) +25, Conhecimento (História) +11, Conhecimento (Local, Vectora) +21, Conhecimento (Natureza) +20, Conhecimento (Navegação) +10, Conhecimento (Nobreza) +15, Conhecimento (Os Planos) +10, Diplomacia +15, Espionar +20, Identificar Magia +51, Profissão (Administrador) +15, Profissão (Astrólogo) +10, Profissão (Cartógrafo) +10.

Talentos: Aumentar Magia, Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Bastão, Criar Cajado, Criar Item Maravilhoso, Dominar Magia (6), Escrever Pergaminho, Estender Magia, Foco em Perícia: Conhecimento (Arcano), Foco em Perícia: Identificar Magia, Forjar Anel, Magia Penetrante, Iniciativa Aprimorada, Magia Silenciosa, Magias em Combate, Maximizar Magia, Preparar Poção, Propseridade (regional: Sambúrdia).

Talentos Épicos*: *Epic Skill Focus*: Identificar Magia (+10 em Identificar Magia), *Improved Spell Capacity* x2 (Vectorius possui uma magia a mais de cada nível que sabe lançar, mais uma acima do normal — veja a quantidade de magias por dia), *Permanent Emanation* (escolhe uma magia que está ativa permanentemente; no caso de Talude é *Detectar Magia*). *Estes talentos constam no livro *Epic Level Handbook*. Caso você não tenha acesso a este livro, basta saber as informações entre parênteses. Caso você tenha acesso ao livro e use suas regras, substitua também o talento Forjar Anel por *Epic Spellcasting*.

Livro de Magias: Vectorius tem acesso a todas as magias do *Livro do Jogador*, deste livro e outras que o Mestre desejar.

Magias Arcanas (como mago) por dia: 6 truques, 8 magias de 1° nível, 8 magias de 2° nível, 7 magias de 3° nível, 7 magias de 4° nível, 7 magias de 5° nível, 7 magias de 6° nível, 6 magias de 7° nível, 6 magias de 8° nível, 6 magias de 9° nível, 2 magias de 10° nível, 1 magias de 11° nível. Não existem magias de 10° ou 11° nível, mas Talude usa estes espaços para preparar magias sob o efeito de talentos metamágicos, como Maximizar Magia, Magia Silenciosa...

Magias Arcanas (como feiticeiro) por dia: 5 truques, 4 magias de 1° nível.

Magias Arcanas (como feiticeiro) conhecidas: 4 truques (*Detectar Magia*, *Globos de Luz*, *Mãos Mágicas* e *Raio de Gelo*), 2 magias de 1° nível (*Compreensão de Linguagens* e *Imagem Silenciosa*).

Equipamento: Vectorius tem acesso a praticamente qualquer item mágico do *Livro do Mestre*, exceto artefatos. Ele também possui uma das maiores fortunas de Arton, o que facilita a aquisição de qualquer item que deseje. Costuma usar um *Robe do Arquimago*, um *Manto da Resistência +5* e um *Anel da Proteção +5* (que também possui a habilidade de *Contramágica* e oferece *Evasão* ao usuário). Sabe-se ainda que ele possui um conjunto de *Pedras Iônicas* (com uma de cada tipo) e um *Cajado do Poder*. Há boatos de que Vectorius possui uma *Esfera da Aniquilação* e o talismã que a controla.

Vladislav, o Necromante

Vladislav Tpish é um filho único que escolheu seguir a profissão de necromante — um mago estudioso dos mortos-vivos. Herdou uma opulenta fortuna, juntamente com uma rede de comércio muito lucrativa, administrada por uma pessoa de confiança. Vladislav usa esse dinheiro para financiar suas pesquisas. Ele gosta de se aventurar com amigos como Katabrok para aumentar seus conhecimentos.

Vladislav adota o típico visual de mago: manto escuro comprido e cajado decorado com entalhes. Está sempre limpo e apresentável, com cabelos bem cortados; tem mania de limpeza e detesta sujeira. Vladislav está sempre interessado em aprender mais sobre mortos-vivos e outras criaturas incomuns. Ele fala de modo erudito e complicado, usando palavras difíceis que quase sempre confundem o pobre cérebro de seu ocasional companheiro Katabrok.

Vladislav formou-se na Grande Academia Arcana de Valkaria, onde ocasionalmente atua como professor de Necromancia. Ele tem uma filha, Petra, que no momento vive em Malpetrim. O mago evita falar sobre ela a todo custo, pois não quer chamar sobre Petra a atenção de um antigo inimigo.

Vladislav: Humano Mago 10 (Necromante); ND 10; Tend. Leal e Neutra; DVs 10d4+10; PVs 32; Inic +2; Desloc. 9m.; CA 19 (+2 Des, +4 braçadeiras, +3 anel); Ataques: +4 corpo-a-corpo (dano pela arma); +7 à distância (dano pela arma ou magia); Fort +7, Ref +8, Von +13; For 8, Des 15, Cons 12, Int 17, Sab 16, Car 12.

Perícias: Alquimia +10, Concentração +8, Conhecimento (arcano) +16, Conhecimento (Geografia) +6, Conhecimento (Geologia) +5, Conhecimento (História) +6, Conhecimento (Literatura) +6, Conhecimento (natureza) +14, Conhecimento (religião) +6, Cura +7, Diplomacia +3, Identificar Magias +10, Observar +5, Obter Informação +3, Ouvir +5, Procurar +5.

Talentos: Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Varinha, Escrever Pergaminhos, Foco em Magia (Necromancia), Magia Silenciosa, Potencializar Magia, Preparar Poção, Prontidão, Propseridade (regional: Sambúrdia).

Livro de Magias: Vladislav sabe todos os Truques, menos os da escola de Ilusão, dez magias de 1° nível, sete magias dos níveis 2° a 5°. Lembrando que ele prefere usar magias da Escola de Necromancia.

Magias Arcanas por dia: 5 truques, 6 magias de 1° nível, 5 magias de 2° nível, 5 magias de 3° nível, 4 magias de 4° nível, 3 magias de 5° nível (Uma magia de cada nível deve ser da escola de Necromancia).

Equipamento: *Anel de Proteção +3*, *Braçadeiras de Armadura +4*, *Manto da Resistência +3*, *Poção de Curar Ferimentos Graves* (2), *Poção de Proteção contra Energia Negativa*, *Poção de Remover Doenças*, *Poção de Restauração Menor*.

Vladislav

Hordas goblinóides da Aliança Negra

Parte 8
Criaturas

Subtipos Elementais

A magia em Arton é classificada em seis Caminhos Elementais (veja em "Magia"). Da mesma forma, muitas criaturas de natureza mágica — mesmo que não sejam do tipo Elemental — também estão ligadas a esses caminhos, especialmente dragões e gênios.

Os seis subtipos descritos a seguir correspondem aos seis Caminhos da Magia. Note que uma criatura com um destes subtipos recebe dano dobrado por magias ou ataques especiais baseados no subtipo do elemento oposto. Note também que criaturas com estes subtipos não são necessariamente consideradas do tipo Elemental.

Fogo: criaturas do subtipo (Fogo) são imunes a dano por calor e fogo. Recebem dano dobrado por água, frio e ácido a menos que seja permitido um teste de resistência para metade do dano. Neste caso a criatura recebe metade do dano em caso de sucesso, e dano dobrado em caso de falha.

Água: criaturas do subtipo (Água) são imunes a dano por água, frio e ácido. Recebem dano dobrado por calor e fogo a menos que seja permitido um teste de resistência para metade do dano. Neste caso a criatura recebe metade do dano em caso de sucesso, e dano dobrado em caso de falha.

Ar: criaturas do subtipo (Ar) são imunes a dano por eletricidade e sônico. Recebem dano dobrado por terra a menos que seja permitido um teste de resistência para metade do dano. Neste caso a criatura recebe metade do dano em caso de sucesso, e dano dobrado em caso de falha.

Terra: criaturas do subtipo (Terra) são imunes a dano por terra. Recebem dano dobrado por eletricidade e sônico a menos que seja permitido um teste de resistência para metade do dano. Neste caso a criatura recebe metade do dano em caso de sucesso, e dano dobrado em caso de falha.

Luz: criaturas do subtipo (Luz) são imunes a dano por luz e eletricidade. Recebem dano dobrado por trevas a menos que seja permitido um teste de resistência para metade do dano. Neste caso a criatura recebe metade do dano em caso de sucesso, e dano dobrado em caso de falha. Estas criaturas são tipicamente de tendência bondosa.

Trevas: criaturas do subtipo (Trevas) são imunes a dano por trevas e dreno de energia. Recebem dano dobrado por luz e eletricidade a menos que seja permitido um teste de resistência para metade do dano. Neste caso a criatura recebe metade do dano em caso de sucesso, e dano dobrado em caso de falha. Estas criaturas são tipicamente de tendência maligna. Certos mortos-vivos poderosos recebem o subtipo (Trevas), a menos que sejam de tendência bondosa.

Frio: o subtipo (Frio) é considerado uma combinação de (Água) e (Luz). A criatura tem características destes dois subtipos.

Note que pertencer a um subtipo tem efeito apenas contra dano: não oferece qualquer proteção contra outras formas de

magia ou efeitos que pertençam ao tipo indicado. Portanto, embora uma magia *Teia* pertença ao Caminho da Terra (veja em "Magia"), criaturas do subtipo (Terra) não contam com qualquer proteção especial contra ela.

Criaturas do Livro dos Monstros

Grande parte das criaturas descritas no *Livro dos Monstros* pode ser encontrada em Arton, sendo que algumas devem receber os novos subtipos elementais. Você vai encontrar a seguir todas as criaturas apropriadas para o mundo de **Tormenta**, com informações adicionais e alterações necessárias:

Tipos de Criatura

Animais: todos os animais vistos no *Livro dos Monstros* existem em Arton, exceto os seguintes: baleia orca, camelo, tigre (nativo de Tamu-ra, hoje extinto), tubarão (aqui conhecidos como selakos).

Insetos (Vermes): todos existem em Arton.

Extraplanares: exceto por aquelas mencionadas a seguir, nenhuma criatura extraplanar existe em Arton, pelo simples fato de que não são nativas deste plano. Mas talvez possam ser encontradas nos Reinos dos Deuses — e, portanto, podem chegar ao Plano Material de numerosas formas. Estes planos e seus habitantes serão descritos oportunamente em outra ocasião.

Mortos-vivos: todos os mortos-vivos com Nível de Desafio 7 ou mais recebem o subtipo (Trevas), exceto aqueles de tendência bondosa.

Criaturas

Abocanhador Matraqueante: quando um pesquisador imprudente faz contato com o plano maligno conhecido como o Reino dos Pesadelos, é possível que seu corpo seja tomado por uma das formas de vida lá existentes, resultando nesta criatura horrível.

Abolete: encontros com monstros que combinam com esta descrição foram relatados por aventureiros em pontos profundos do Rio dos Deuses, onde algumas cavernas subterrâneas escondem bolsões de ar. No reino de Callistia, onde estas criaturas também ocorrem, são muitas vezes confundidas com os lursh-lyns ou suas montarias grotescas.

Águia Gigante: comuns em áreas montanhosas como as Sanguinárias e as Lannestull, onde às vezes são domesticadas por tribos bárbaras. No Reinado, alguns poucos exemplares são usados como montaria por aventureiros.

Allip: o triste fim de muitos sobreviventes da Tormenta foi a loucura e, mais tarde, o suicídio. Alguns, ainda menos afortunados, retornam na forma destes revoltantes fantasmas.

Anão: veja a descrição no capítulo "Raças".

Animais Atrozes: ocorrem em abundância em Galrasia, sendo que compõem quase toda a fauna nativa. Também aparecem com regularidade na Grande Savana, e mais raramente nas demais áreas selvagens de Arton.

Ankheg: monstros com estas características podem ser encontrados no Deserto da Perdição, nas Montanhas Sanguinárias e em alguns pontos montanhosos de Lamnor.

Aparição: pode ser encontrada em áreas assombradas em toda Arton. Recebe o subtipo (Trevas).

Aranea: não existe em Arton.

Aranha Interplanar: a versão artoniana deste monstro tem postura bípede: quatro patas maiores funcionam como braços e pernas, enquanto as outras quatro são menores e permanecem recolhidas. São muito raras, vistas pela última vez durante a aventura conhecida como A Rebelião dos Insetos.

Arbusto Errante: podem ser encontrados nas áreas florestais de Petrynia, Tyrondir, Bielefeld, Portsmouth e alguns outros reinos, além de outros pontos fora do Reinado.

Athach: este gigante de três braços não existe em Arton como vida nativa, mas um grupo de heróis sobreviveu a um encontro com um deles em Petrynia. Conta-se que teria sido capturado em outro mundo, comprado em Vectora e então levado para a Grande Feira de Malpetrim, de onde escapou.

Azer: os anões de Doherimm têm uma lenda sobre um túnel secreto existente em algum ponto do reino, que leva diretamente a Pyra, o Reino de Thyatis. Este túnel seria protegido por anões flamejantes com estas características.

Barghest: não existe em Arton.

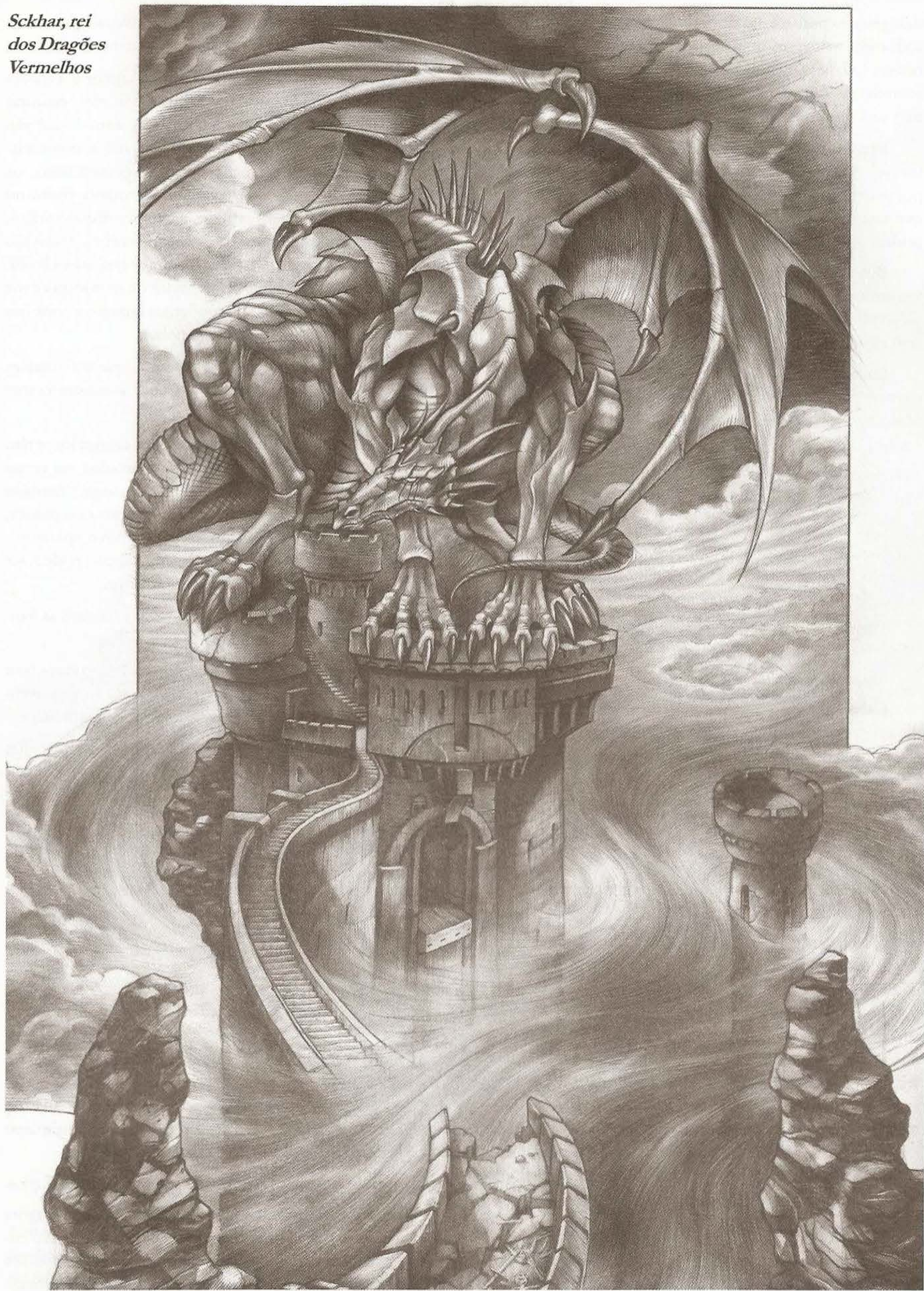
Basilisco: o basilisco artoniano tem aparência bem diferente daquele visto no *Livro dos Monstros*. Trata-se de um lagarto grande e esguio (2m de comprimento, sendo 1m só de cauda), com apenas quatro patas, dedos longos e a habilidade extraordinária de *Caminhar na Água* (como a magia, sem limite de duração). Ele também é um ótimo nadador (Desloc. 9m Nadando). O olhar petrificante funciona da mesma forma.

Behir: as Montanhas Sanguinárias são o único lugar onde se acredita existir serpentes elétricas deste tipo.

Beholder: também conhecidas em Arton como "observadores", estas aberrações de muitos olhos são facilmente encontradas em três lugares: sob a cidade de Triunphus, em Hongari; no Vale dos Observadores, em Petrynia; e na Mata dos 100 Olhos, em Collen. No entanto, visto que não se conhece sua origem exata, também podem existir secretamente em outros pontos de Arton.

Bodak: não existe em Arton.

Bruxa: em Arton, a palavra "bruxo" é empregada para designar um mago ou feiticeiro que fez um pacto com uma criatura poderosa (como dragões, fadas ou gênios), recebendo

Sckhar, rei dos Dragões Vermelhos

dele grandes poderes em troca de lealdade e obediência. Nem todos são malignos, pois alguns bruxos servem a patronos nobres (ou, pelo menos, acreditam que sim). As bruxas apresentadas no *Livro dos Monstros* também pertencem a este tipo, mas será sempre maligna.

Bugbear: como é notório, estes monstros enchem as fileiras da Aliança Negra dos Goblinóides, gozando de alto status por pertencer à raça do próprio general Thwor Ironfist (ainda que este seja muito maior que qualquer bugbear). Também podem ser encontrados em Arton-norte, mas isso é raro.

Bulette: feras semelhantes a estes "tubarões terrestres" costumam atacar viajantes na Grande Savana e no Deserto da Perdição, onde se deslocam através da areia. Os nômades locais conhecem técnicas para caminhar sem atrair a atenção do monstro.

Caçador Invisível: comenta-se que Slinn, a criatura elemental do ar que serve a Raven Blackmoon, seja deste tipo. Mas isso nunca foi confirmado.

Cão Infernal: existem em áreas vulcânicas das Sanguinárias e em alguns pontos de Sckharshantallas, Hongari e Khubar. São mais conhecidos como "mastins-de-Thyatis".

Cão Teleportador: os únicos exemplares conhecidos desta espécie estão no zoo da Grande Academia Arcana, em jaulas próprias para suprimir seus poderes de teleporte. Certa vez, por descuido de um aluno (para poupá-lo de chacotas, vamos chamá-lo pelo nome fictício de "Vincent"), a matilha inteira escapou e trouxe grande confusão ao campus...

Cão Yeth: recebe o subtipo (Trevas).

Carniçal: são comuns em lugares assombrados ou amaldiçoados, e também invocados por magos ou clérigos malignos. Cultos de Tenebra, Sszzaas e Leen (cultistas de Ragnar: veja em "Panteão" e a classe de prestígio Sacerdote Negro) empregam grandes bandos destes mortos-vivos como soldados.

Centauro: veja a descrição no capítulo "Raças".

Chuul: monstros com esta descrição às vezes são vistos nas margens do Rio dos Deuses e outros grandes rios de Arton, onde espreitam em busca de presas.

Cocatriz: pode ser encontrado em florestas e cavernas, onde se alimenta de insetos e pequenos répteis. Organizam-se em haréns formados por um macho e 1d6-2 fêmeas (estas não têm poderes de petrificação), cada uma responsável por um ninho contendo 1-2 ovos. Ovos de cocatriz são ingredientes mágicos, no valor aproximado de 200 peças de ouro cada. O macho ataca ferozmente qualquer criatura que invada seu território. Alguns aventureiros também relatam ter encontrado uma versão gigante, o cocatriz-imperador, medindo quase 3m de comprimento (tamanho Médio). Aparentemente a criatura comanda e protege várias famílias de cocatrizes normais — ela pode surgir acompanhada por 1d6+2 machos de tamanho normal.

Constritor: não existe em Arton.

Coruja Gigante: é encontrada na Grande Savana e na região central de Lamnor, onde é considerada uma praga pelos goblinóides da Aliança Negra. Elfos sobreviventes do massacre de Lenórienn às vezes conseguem tê-las como aliadas.

Couatl: uma lenda diz que, quando Azgher e Tenebra guerrearam para decidir quem dominaria Arton, estas criaturas foram os generais de seus exércitos. As couatls-sol são multicoloridas, com todas as cores do arco-íris, e as couatls-noite são totalmente negras. Recebem, respectivamente, os subtipos (Luz) e (Trevas). Atualmente as couatls vivem no Deserto da Perdição, em pirâmides e templos muito antigos, onde são adoradas por servos de Azgher e Tenebra. Todas são extremamente inteligentes, e capazes de falar qualquer idioma. Elas têm os mesmos Poderes Garantidos de seus respectivos deuses, e jamais deixam seus esconderijos durante a noite (no caso das couatls-sol) ou dia (couatls-noite).

Cria Vampírica: muitos aventureiros que acreditaram enfrentar vampiros na verdade lutaram com estas versões menos poderosas.

Delver: em Arton estes dóceis gigantes subterrâneos têm inteligência reduzida (Int 2-3). São domesticados em certas comunidades de Doherimm como bestas de carga, e também para abrir túneis. No entanto, a capital condena essa prática, pois as feras costumam enlouquecer sem motivo aparente e provocar grande destruição. Em estado selvagem, podem ser encontrados em vários outros pontos de Arton.

Destrachan: feras malignas como estas rondam as Sanguinárias e também as Montanhas Lannestull.

Devorador: felizmente, não há relatos sobre encontros com estes mortos-vivos em nenhum ponto do Reinado, mas aventureiros experientes afirmam tê-los visto em outros mundos.

Devorador de Aranhas: há rumores sobre uma tribo bárbara no Deserto da Perdição que emprega estes monstros como montarias.

Devorador de Mente: estes seres malévolos nunca foram vistos em Arton, mas é possível que habitem regiões subterrâneas muito abaixo de Doherimm, e também alguns Reinos dos Deuses.

Digestor: apenas um entre muitos outros dinossauros com poderes estranhos que existem em Galrasia.

Dilacerador Cinzento: monstros com esta descrição já foram vistos protegendo pequenas aldeias em pontos diversos de Arton.

Dinossauro: todas as espécies terrestres apresentadas no *Livro dos Monstros* existem em Galrasia, enquanto as espécies aquáticas (como o elasmossauro) podem ser encontradas no Mar Negro. Algumas apresentam habilidades extraordinárias normalmente não encontradas na espécie.

Doppelganger: em Arton são conhecidos como duplos.

Dragão: em Arton, as seis espécies principais de dragões estão ligadas aos seis Caminhos da Magia, sendo por isso conhecidas como dragões elementais. Cada uma corresponde a um dos dragões cromáticos vistos no *Livro dos Monstros*: bran-

Um dos muitos tipos de fadas

cos (recebe os subtipos (Frio) e (Luz)), negros (Trevas), verdes (Terra), azuis (Ar) e vermelhos (Fogo). Dragões marinhos são iguais aos dragões verdes, mas recebem os subtipos (Água) e (Aquático), e são bem maiores (considerados duas categorias de idade acima do normal). Os dragões metálicos, muito raros, são na verdade uma subespécie dos Dragões da Terra (recebem, portanto, o subtipo (Terra)) e podem acasalar entre si. Exceto por estes detalhes, os dragões de Arton são idênticos aos apresentados no *Livro dos Monstros*.

Dragonne: não existe em Arton, mas pode ser encontrado em alguns dos Reinos dos Deuses.

Dríade: estas fadas das florestas sempre têm cabelos verdes e são fisicamente idênticas a elfas (esta cor de cabelo não é incomum na raça élfica artoniana). Agem e se comportam exatamente como descrito no *Livro dos Monstros*, sendo comum que se apaixonem por aventureiros e tentem seduzi-los ou capturá-los.

Drider: não existe em Arton.

Elemental: são nativos dos quatro Planos Elementais, e recebem os subtipos (Ar), (Água), (Fogo) ou (Terra) de acordo com seu elemento. É possível que existam também elementais da Luz e das Trevas, mas sua existência é hipotética; até agora não foram encontrados.

Elfo: veja a descrição no capítulo "Raças". As sub-raças dos elfos aquáticos e drow não existem em Arton como nativos; os primeiros são substituídos pelos elfos-do-mar, enquanto os últimos às vezes chegam de outros mundos. Quanto aos elfos selvagens, correm rumores de que em Lamnor algumas comunidades élficas sobreviventes de Lenórienn reverteram a este estado tribal.

Ente: os entes de Arton são árvores muito antigas, que acumularam muita sabedoria e transcenderam os limites entre o vegetal e o animal. Podem se transformar em humanos ou elfos, capazes de andar e falar — mas ainda tão fortes e resistentes quanto uma árvore. Em sua forma humana, parecem pessoas maduras e sábias, muitas vezes confundidas com druidas. A forma humana não pode ser usada durante o dia — nesse período a árvore precisa realizar fotossíntese. Exceto por estes detalhes, têm as mesmas características dos entes descritos no *Livro dos Monstros*.

Esfinge: gino-esfinges e andro-esfinges de Arton têm a habilidade sobrenatural de assumir uma forma humanóide, três vezes ao dia. Essa forma humanóide é sempre a mesma, geralmente aparentando pertencer a uma cultura antiga. A esfinge conserva seus poderes na forma humanóide, exceto a capacidade de voar ou atacar com as garras e mordida. Crio-esfinges não existem em Arton. Baarlukia, a livreira, é a única esfinge conhecida no Reinado.

Espectro: recebe o subtipo (Trevas).

Esqueleto: embora sejam tradicionalmente empregados como servos para mestres malignos, em alguns pontos de Arton — particularmente nos reinos de Salistick e Wynlla — eles são aceitos como força de trabalho. Necromantes os utilizam como guardas e também para realizar tarefas domésticas. No entanto, uma vez que sua presença quase sempre perturba pessoas comuns, é sábio manter esqueletos trabalhando apenas onde não possam ser vistos (ou atacados por aventureiros impetuosos!).

Estrangulador: existem em Doherimm, constituindo uma ameaça constante. Felizmente, os anões sabem reconhecê-los e evitá-los.

Ettercap: não existe em Arton.

Ettin: também conhecido com gigante bicéfalo, em Arton este monstro é muito maior (tamanho Enorme) e mais perigoso (15d8+30 Dados de Vida).

Fadas: a variedade de fadas (ou sprites) encontrada em Arton é tão desconcertante que estas não podem ser classificadas, especialmente no reino de Pondsmânia. Os três tipos apresentados no *Livro dos Monstros* existem lá, mas não com estes nomes — e podem apresentar habilidades e poderes diferentes. O único tipo permitido para personagens jogadores é descrito em "Raças".

Fera do Caos: não existe em Arton, sendo mais provavelmente encontrada no Reino de Nimb.

Fogo Fátuo: habitam pântanos, cemitérios e outros lugares assombrados, sendo muitas vezes confundidas com as próprias almas dos mortos.

Formian: habitam alguns pontos de Doherimm. Também infestam grandes áreas em alguns Reinos dos Deuses.

Fungos: certas regiões de Doherimm são dominadas por grandes selvas de fungos, que formam ecossistemas inteiros dentro de grandes cavernas. Os fungos violeta e guardião podem ser encontrados ali em abundância, e também existem em outros pontos de Arton.

Fungo Fantasma: habita florestas de fungos em Doherimm, mas também pode ser encontrado em outros túneis.

Gárgula: em Arton estas criaturas são estátuas animadas por magia, e portanto pertencem ao tipo Construto. Quando tocadas pela luz do dia transformam-se em pedra, e só voltam ao normal quando o sol se vai.

Gênios: os gênios de Arton são nativos do Reino de Wynna, a deusa responsável pela criação desta raça. Independente de seu tipo, todos servem à deusa com lealdade, vivendo em sociedade e seguindo um código de leis chamado "O Pacto". Existe uma espécie de gênio para cada Caminho da Magia, todos pertencentes a seus respetivos subtipos: Marid (Água), Efreeti (Fogo), Dao (Terra), Djinn (Ar), Asura (Luz) e Div (Trevas).

Gigantes: os gigantes da colina e da pedra são mais conhecidos em Arton como "gigantes comuns". Gigantes das nuvens, do gelo e da tempestade não existem em Arton.

Girallon: não existe em Arton.

Gnoll: em Arton estas criaturas são menos agressivas, na verdade bastante covardes. Costumam assaltar viajantes para roubar seu dinheiro e comida. São carnívoros, mas não devoram suas vítimas, pois temem matá-las e depois sofrer a perse-

guição de heróis. Seguem um código de honra: sempre aceitam a rendição de um adversário, e sempre se rendem quando reconhecem um inimigo superior. Não usam armas ou armaduras muito complicadas ou pesadas.

Gnomos: não existem em Arton. Veja em "Raças".

Goblin: em Lamnor e outras áreas selvagens, seguem as regras normais do *Livro dos Monstros*. No Reinado, veja em "Raças".

Golem: a fabricação de golens em Arton nem sempre envolve aprisionar um espírito elemental dentro do corpo mecânico — muitos deles são engenhos que combinam magia e ciência. Enquanto muitos são utilizados por vilões para proteger seus covis, em alguns pontos do Reinado eles são empregados como força de trabalho. Conta-se que o vilão Mestre Arsenal possui um kishin, um tipo gigantesco de golem, atualmente inativo em algum ponto das Montanhas Sanguinárias.

Gorgon: também conhecidos como "górgonas", conta-se que foram criados pelos deuses como guardas para vigiar lugares proibidos — mas alguns já foram encontrados em estado selvagem, liderando rebanhos de búfalos normais.

Grick: não existe em Arton como forma de vida nativa, mas uma versão inteligente (Int 12-14) destas criaturas pode ser encontrada em Vectora, o Mercado nas Nuvens, onde administram uma bem-sucedida loja de cristais...

Grifo: em estado selvagem, grifos podem ser encontrados em regiões montanhosas, em bandos formados por um macho e um harém de 1d6 fêmeas (grifos machos têm juba, como os leões). Quando criados desde filhotes, contudo, podem ser domesticados: cavalgar grifos é comum em Arton, seja em tribos bárbaras nas Montanhas Sanguinárias até os Guardas da Cidade de Triunphus, que usam montarias voadoras para enfrentar o monstro Moóck.

Grimlock: uma criatura deste tipo costuma ser vista espreitando aldeias e vilarejos no reino de Fortuna. Não se sabe sobre a existência de outros em qualquer ponto de Arton.

Guardião Protetor: a cidade de Coridrian, no reino de Wynnla, é famosa por fabricar e exportar estes golens para todo o Reinado. Muitos nobres mantêm alguns deles protegendo áreas importantes em seus palácios, ou como guarda-costas pessoais. Há rumores de que o Príncipe Mitkov de Yuden estuda uma forma de produzir estes guardiões em larga escala, para formar exércitos, mas até agora não foi bem-sucedido.

Halfling: veja em "Raças".

Harpia: embora sejam monstros raros, podem ser encontrados em quase todas as regiões de Arton, e até mesmo dentro do Reinado.

Hidras: da mesma forma que os dragões, existem hidras para cada um dos seis Caminhos da Magia, pertencendo a seus respectivos subtipos. Todas as hidras de Arton regeneram suas cabeças da mesma forma que a hidra de lerne descrita no *Livro dos Monstros*.

Hipogrifo: em Arton existe apenas um hipogrifo, conhecido como "O Hipogrifo", que atua como montaria pessoal para

Taskan Skylander e seu grifo

Nimb, o Deus do Caos. Ele é imortal (sempre vai ressuscitar caso seja destruído) e pode adotar um disfarce humano: um jovem cigano com muitas jóias e roupas coloridas, que se diverte propondo enigmas para aventureiros. Pode falar em ambas as formas.

Homúnculo: são empregados como mensageiros, espiões, sabotadores e assassinos, sendo muito populares no reino de Ahlen.

Inumano: em vida, estes mortos-vivos costumavam ser antigos bárbaros, assassinados há muitos anos durante a colonização de Arton. Hoje eles vagam pelo Reinado em busca de vingança.

Kobold: estes pequenos monstros estão entre as criaturas mais detestadas de Arton. Embora sejam capazes de formar tribos, fabricar instrumentos e até tenham uma linguagem própria, os kobolds não são considerados "seres inteligentes". A legislação do Reinado destina a eles o mesmo tratamento que aos animais; matar ou molestar kobolds não é ilegal (embora possa ser considerado cruel). Todas as tentativas de educá-los ou mesmo escravizá-los fracassaram; nem mesmo a Aliança Negra dos goblinóides emprega estas pestes. Kobolds são os maiores inimigos naturais dos centauros, pois conseguem se esconder em lugares que os centauros não alcançam.

Kraken: são abundantes nos oceanos de Arton, tornando a navegação oceânica ainda mais perigosa. Não é raro que um grupo de aventureiros cruzando os mares tenha que combater uma ou duas destas criaturas. Entre eles existe um indivíduo gigantesco, o Senhor das Profundezas, que vive no Abismo — o ponto mais profundo do mar artoniano — e tem tentáculos com quilômetros de comprimento, que chegam até a superfície.

Kuo-toa: não são conhecidos em Arton, mas é possível que habitem pontos inexplorados do oceano.

Lagarto Elétrico: não existem em Arton, mas ocasionalmente podem ser encontrados à venda em Vectora.

Lamia: vivem em aldeias na Grande Savana.

Lammasu: não existe em Arton.

Leão Marinho: encontrado nas costas de Tyrondir.

Lillend: existem nos Reinos dos Deuses, especialmente Azgher, Sszzaas e Tanna-Toh.

Limo: todos os tipos de limo podem ser encontrados em Doherimm e outras partes subterrâneas de Arton. Alguns são mantidos na Academia Arcana para estudos.

Lobo das Estepes: comum na região norte das Montanhas Uivantes.

Locathah: existem apenas nas costas de Lamnor.

Mantícora: entre os magos loucos que apreciavam fabricar quimeras, existiu um que seguia sempre uma mesma fórmula: monstros com corpos de leão, asas coriáceas de morcego, cauda de escorpião e uma face humana (geralmente de um homem velho) em meio à juba. Este tipo de quimera, a mantícora, foi fabricada em quantidade tão grande que conseguiu se reproduzir e migrar para regiões diversas de Arton.

Manto Negro: são comuns em Doherimm. Recebem o subtipo (Trevas).

Mantor: comuns em Doherimm, são muitas vezes capturados por magos malignos, vampiros e outros vilões para proteger seus covis contra intrusos, disfarçados como um manto comum em seus armários.

Mastim das Sombras: recebem o subtipo (Trevas).

Medusa: ao contrário da criatura vista no *Livro dos Monstros*, a medusa de Arton mostra uma beleza exuberante (Car 18-20) e tende a ser leal e neutra. Elas podem desativar seu olhar petrificante (embora poucas o façam) quando desejam interagir com outras pessoas de forma amigável. Zentura, a famosa escultora, é a única medusa conhecida no Reinado — mas certamente existem outras, pois são reclusas. Medusas monstruosas do tipo tradicional existem apenas em pontos remotos de Arton.

Mímico: todos concordam que estes monstros foram criados pelo deus Hyninn, como mais uma de suas travessuras mortais.

Minotauro: o minotauro apresentado no *Livro dos Monstros* é considerado um ancestral selvagem da raça que habita Tapista (veja em "Raças"), assim como o homem-das-cavernas em relação aos seres humanos. Eles podem ser encontrados em áreas selvagens.

Mohrg: vilões destruídos por grupos de aventureiros muitas vezes retornam nesta forma para se vingar.

Monstro da Ferrugem: existem em muitos pontos de Arton, mas são especialmente temidos no reino de Zakharov, onde infestam vastas redes de túneis e emergem sob as casas para devorar os itens metálicos que encontram nos porões.

Múmia: existem no Deserto da Perdição, em pirâmides e templos construídos por povos antigos. Também podem ser encontradas em Namalkah, onde se acredita haver ruínas de uma civilização desconhecida.

Naga: estes monstros foram criados pelo deus Sszzaas como guardiões de locais e artefatos importantes. São originalmente de tendência maligna — mas, com o afastamento de seu deus, algumas estão mudando de comportamento. Nagas têm a habilidade sobrenatural de assumir uma forma humanóide, sempre feminina. São mutias vezes confundidas com as nagahs (veja em "Raças"). As nagas aquática e espiritual não existem em Arton, e a naga negra recebe o subtipo (Trevas).

Ninfa: são quase exatamente como descritas no *Livro dos Monstros*. Suspeita-se que sejam criações da deusa Marah, devido à paz que sua beleza pode evocar. Após vê-la ou ouvir sua voz, é totalmente impossível para um homem (ou qualquer humanóide masculino) ou animal selvagem atacar uma ninfa. Até mesmo mulheres devem, antes de ferir ou molestar uma ninfa de qualquer forma, ter sucesso em um teste de Vontade (CD 20). O teste deve ser feito cada vez que a personagem tenta

Mortos-vivos

realizar qualquer agressão. Apenas criaturas totalmente sem alma ou emoções, como construtos ou mortos-vivos, são imunes à beleza mágica da ninfa. Dizem que o beijo de uma ninfa pode curar a maioria das maldições.

Objeto Animado: o comércio destas peças é comum no Reinado, ainda que sempre por preços elevados. Vassouras que varrem sozinhas, baldes que carregam água, louças e talheres que preparam a comida... muitos nobres e magos reclusos preferem que estas peças façam os trabalhos domésticos a contratar empregados de carne e osso. Claro, existem também aqueles que comandam esses objetos para atacar intrusos...

Ogro: mais conhecidos em Arton como "ogres", podem ser facilmente contratados como guardas, soldados e mercenários; para ter sua lealdade basta oferecer boa comida, armas, armaduras e oportunidades de combate. Chega a ser raro encontrar um vilão ou lorde maligno que não tenha pelo menos um punhado de ogres a seu serviço. Estes monstros enchem as fileiras da Aliança Negra dos goblinóides em Lamnor. São também uma atração popular em combates de arena, e podem até mesmo ser aventureiros; livre da influência de outros da mesma raça, ele será capaz de moderar seu comportamento e perceber os benefícios de fazer parte de uma equipe com habilidades que ele não tem. Infelizmente, ogres sempre serão temidos e tratados com desconfiança em todos os pontos do Reinado, mesmo quando acompanhados por heróis respeitáveis. O ogro aquático não existe em Arton.

Orc: os orcs de Arton têm hábitos subterrâneos, sendo pouco comuns na superfície — exceto quando decidem atacar povoados humanos e semi-humanos. Têm um bônus racial de +4 em Profissão (mineiro), e abastecem as tropas da Aliança Negra com armas.

Otyugh: monstros semelhantes a estes espreitam em cavernas próximas do mar, sendo raros no interior do continente.

Pantera Deslocadora: não existe em Arton, mas há uma fera parecida, o tigre-de-Hyninn (veja adiante).

Pássaro Roca: habitam as Montanhas Lannestull durante o verão. No início do outono migram, atravessando o Deserto da Perdição e desaparecendo no norte, para retornar apenas na primavera. Estes pássaros são a prova de que existem terras desconhecidas — e provavelmente habitadas — no norte inexplorado do continente.

Pégaso: existe apenas um Pégaso em Arton, a montaria pessoal do deus Khalmyr. Embora utilize a aparência de cavalo alado com mais freqüência, o Pégaso pode se transformar em um ser humano. Nesta forma ele parece um elegante guerreiro em armadura prateada. O Pégaso é imortal, e pode falar em ambas as formas. Ele é um inimigo mortal do Hipogrifo, mas são raras as vezes em que se encontram.

Phasm: existem nos Reinos dos Deuses, especialmente Hyninn e Nimb.

Pesadelo: recebe os subtipos (Fogo) e (Trevas).

Povo do Mar: são conhecidos coletivamente como "sereias", ainda que existam em ambos os sexos. Seu comportamento e sociedade é diferente de como aparecem no *Livro dos Monstros*: de forma totalmente oposta aos elfos-do-mar, sereias são matriarcais. O poder político, religioso e a autoridade familiar ficam nas mãos das mulheres. Elas são rainhas, líderes comunitárias, sacerdotisas, bardas e magas; todas estas funções são proibidas aos homens, que atuam como guerreiros e caçadores. Vivem em guerra com os elfos-do-mar. Ao contrário destes, sabem usar magia para acender fogo embaixo d'água e forjar metais.

Povo Lagarto: formam pequenas tribos em muitas áreas pantanosas de Arton.

Pseudodragão: são conhecidos em Arton como "dragonetes" ou "dragões-fada". Em vez de dragões, pertencem ao tipo Fada. São comuns na Pondsmânia

Quimera: estas feras são criadas por magos poderosos e insanos, ou malignos, para servir como cães de guarda ou apenas cobaias de experimentos. Podem ser encontradas em antigas torres, templos e complexos subterrâneos.

Ravid: recebe o subtipo (Luz).

Remorhaz: além de ser encontrado nas Montanhas Uivantes, existe uma versão subterrânea desta criatura que vive em subterrâneos úmidos e frios.

Robgoblin: conhecidos aqui como "hobgoblins", formam sociedades avançadas se comparados a seus parentes de outros mundos. São violentos, expansionistas e militaristas, capazes de formar exércitos bem organizados, contando até mesmo com grandes máquinas de guerra. Hobgoblins bárbaros são raros, sendo mais comum que tenham níveis como combatentes, guerreiros ou rangers. Têm papel importante na Aliança Negra.

Sahuagin: em Arton são conhecidos como o "povo-selako", e têm aparência ligeiramente diferente. Não têm escamas, e sim pele lisa que vai do cinza escuro ao branco, passando pelo azul, rajado, verde e amarelo. Suas nadadeiras lembram barbatanas de tubarão. Demais características são como aparecem no *Livro dos Monstros*.

Salamandras: existem em Arton na forma de animais mágicos com a aparência de um lagarto medindo até 3m, com pernas curtas e corpo listrado de roxo e alaranjado. Vive apenas em lugares REALMENTE quentes, como os lagos ferventes e cavernas vulcânicas das Montanhas Sanguinárias. Alguns pontos do Deserto da Perdição, em certas épocas do ano, ficam quentes o suficiente para transformar a areia em pântanos de vidro líquido — onde a salamandra nada livremente; quando o vidro esfria, o bicho entra em hibernação. São bestas mágicas do subtipo (Fogo), com Int 2-3.

Salteador Etéreo: graças a seus poderes de viajar pelo Plano Etéreo, pode surgir em qualquer ponto de Arton.

Saqueador Etéreo: como o salteador, também pode aparecer e atacar em qualquer ponto de Arton. No entanto, estas criaturas são mais raras e desconhecidas — a Academia Arcana oferece uma boa recompensa pela captura de um destes com vida.

Sátiro: os sátiros artonianos estão mais acostumados à civilização. Não é impossível encontrar um deles em uma cidade grande, ou vivendo em alguma vila, desde que ainda estejam próximos a uma floresta ou mata. A maioria vem da Pondsmânia. Podem ter qualquer tendência que não seja maligna e podem ter níveis como guerreiro, ranger, clérigo (normalmente de Allihanna), bardo, ladino e feiticeiro. Sua classe preferencial é bardo.

Skum: atuam como servos para os aboletes, conforme o *Livro dos Monstros*.

Sombra: recebe o subtipo (Trevas).

Stirge: são consideradas as criaturas mais perigosas existentes no reino de Pondsmânia (perigosas para as fadas, é claro!). Também existem em outros pontos do Reinado e além.

Tarrasque: não existe em Arton, mas há muitos rumores sobre criaturas parecidas. Uma delas teria sido detida para sempre em Sambúrdia, durante a aventura que ficou conhecida como "A Espada de Morkh Amhor". E na costa de Petrynia, na Ilha da Grande Pedra, existe uma formação rochosa que poderia ser um destes monstros adormecido...

Tartaruga Dragão: existem no Mar Negro e no Mar do Dragão-Rei.

Tendrículo: conta-se que estes monstros-planta surgiram nas florestas de Lomatubar como conseqüência da Praga Coral.

Thoqqua: são considerados uma praga em Doherimm, onde às vezes danificam antigas construções.

Titã: são conhecidos em Arton como "gigantes reais". Uma vez que são nativos, seu tipo muda para Gigante e podem ter qualquer tendência.

Tríbulo Brutal: esta criatura habita os subterrâneos, quase nunca sendo vistas na superfície. São chamados pelos anões de "hlurklimm", que em sua língua quer dizer "besouro fazedor de bobo" (devido ao seu poder de provocar confusão).

Tritão: não existem em Arton, sendo encontrados apenas no Reino do Grande Oceano.

Troglodita: são exatamente como descritos no *Livro dos Monstros*. Existem certas semelhanças entre os trogloditas e os anões, pois dizem que a deusa Tenebra conservou neles essas semelhanças por gostar muito do povo anão. Trogloditas gostam de viver nos subterrâneos, em grandes complexos de túneis — mas escolhem viver cavernas naturais, em vez de escavar como fazem os anões. Trogloditas também gostam de cerveja, e sabem produzi-la (estranhamente, a fermentação de cerveja é a "ciência" mais avançada deste povo). Infelizmente, trogloditas não sabem forjar metais, e por valorizam imensamente armas e outros objetos feitos de aço. Eles atacam povoados humanos e de outras raças, matando todos os seus habitantes apenas para roubar suas ferramentas e outras peças metálicas. Trogloditas usam objetos de aço como jóias, um símbolo de status entre eles.

Troll: o troll de Arton é um monstro de natureza vegetal, e por isso pertence ao tipo Planta. Exceto por este detalhe, é idêntico ao troll do *Livro dos Monstros*. Existem também o ghillanin, que habita os subterrâneos e perde 1 Ponto de Vida por rodada quando exposto à luz do dia; o glacioll, ou trolls-do-gelo, que habitam as Uivantes e ficam maiores quando atacados com gelo (eles ganham PVs em vez de perder); e o vrakoll, idêntico ao scrag do *Livro dos Monstros*. As matas de Tollon são também habitadas por uma espécie de troll mais inteligente (Int 10-11) e cruel, que mantém suas vítimas presas em jaulas para depois cozinhá-las.

Unicórnio: em Arton estes animais sagrados são protegidos pela deusa Allihanna; matar um deles vai atrair *Rogar Maldição* sobre o assassino. Uma lenda diz que ver um bando destes animais pode purificar totalmente a alma, e talvez até remover uma maldição.

Urso-coruja: existe principalmente nas Sanguinárias.

Verme da Carniça: estas criaturas infestam Doherimm, de onde podem alcançar locais subterrâneos em quase todos os pontos do Reinado. Patrulhas de anões, devidamente protegidos contra seus tentáculos paralisantes, percorrem as galerias do reino para exterminá-los.

Verme do Gelo: existe nas Montanhas Uivantes.

Verme Púrpura: existe nas Montanhas Sanguinárias.

Vinha Assassina: além de infestar grandes áreas de Galrasia, estas plantas existem em quase todas as grandes áreas florestais do Reinado — especialmente certos pontos de Sambúrdia, sendo um perigo constante para aqueles que percorrem suas matas sem a devida cautela.

Vulto Noturno: diz a lenda que um destes surge em Arton sempre que Tenebra fica zangada. Todos recebem o subtipo (Trevas).

Worg: existem apenas em Lamnor, onde são cavalgados por goblins.

Wyvern: existem duas espécies principais em Arton: uma delas, com ferrão venenoso na cauda, é como aparece no *Livro dos Monstros*; a outra não tem ferrão, mas pode expelir pela boca um sopro de chamas, como um dragão vermelho com os mesmos Dados de Vida.

Yrthak: monstros como este tipicamente habitam o Deserto sem Retorno em Lamnor.

Yuan Ti: conhecidos em Arton apenas como "homens-serpente", foram criados por Sszzaas e mais tarde extintos quando o Deus-Serpente foi morto por Khalmyr. No entanto, por alguma razão, estão aos poucos ressurgindo. Todos têm as características dos yuan-ti mestiços que aparecem no *Livro dos Monstros* — corpo de serpente, sem pernas, mas com braços humanos. São raríssimas as outras características mostradas na tabela da página 191. Yuan-tis do tipo puro sangue não existem em Arton, e abominações são extremamente raras.

Zumbi: ao contrário de esqueletos, que podem atuar como servos em lugares civilizados, zumbis costumam ser utilizados apenas por mestres malignos. Zumbis podem falar, mas a

maioria consegue apenas gemer de forma fantasmagórica. Por seu cheiro forte e aparência decrépita, nunca podem se fazer passar por seres humanos — exceto à distância. Mas existem alguns com aspecto mais ou menos normal, ou capazes de gerar um disfarce ilusório.

Modelos

Criaturas Celestiais e Abissais: em Arton, criaturas com estes modelos são consideradas do tipo Extraplanar.

Fantasma: qualquer fantasma com Nível de Desafio 7 ou mais recebe o subtipo (Trevas), exceto aqueles de tendência bondosa.

Meio-Celestiais e Meio-Abissais: não há casos conhecidos em Arton, mas é possível que existam.

Meio-Dragão: o meio-dragão de Arton não segue as regras vistas no *Livro dos Monstros*. Apesar de sua descendência, eles têm aparência normal e são humanos ou semi-humanos em quase todos os aspectos. Sua classe favorecida passa a ser feiticeiro (não importando sua raça) e recebem um subtipo elemental correspondente à espécie do pai ou mãe dragão: (Água) (Ar) (Fogo) (Luz) (Terra) ou (Trevas). Recebem também um talento [metamágico] [elemental] (veja em "Novos Talentos") correspondente a esse subtipo, mesmo que não pertençam a uma classe capaz de usar magia. Quaisquer outras características da criatura-base permanecem inalteradas.

Lich: existem casos de liches que não possuem tendência maligna, como Thanatos, da Grande Academia Arcana. Qualquer lich com Nível de Desafio 7 ou mais recebe o subtipo (Trevas), exceto aqueles de tendência bondosa.

Licantropo: em Arton os licantropos são classificados em três tipos: animais, bestiais e ferais. Os animais não se transformam: têm feições animalescas (orelhas, olhos, caudas, garras, presas...), sendo esta sua única característica especial. Não pertencem ao tipo Metamorfo, sendo considerados humanos para todos os efeitos. Os bestiais e ferais são como os licantropos descritos no *Livro dos Monstros*, mas os primeiros podem ter qualquer tendência, enquanto os últimos são sempre malignos.

Vampiro: qualquer vampiro com Nível de Desafio 7 ou mais recebe o subtipo (Trevas), exceto aqueles de tendência bondosa.

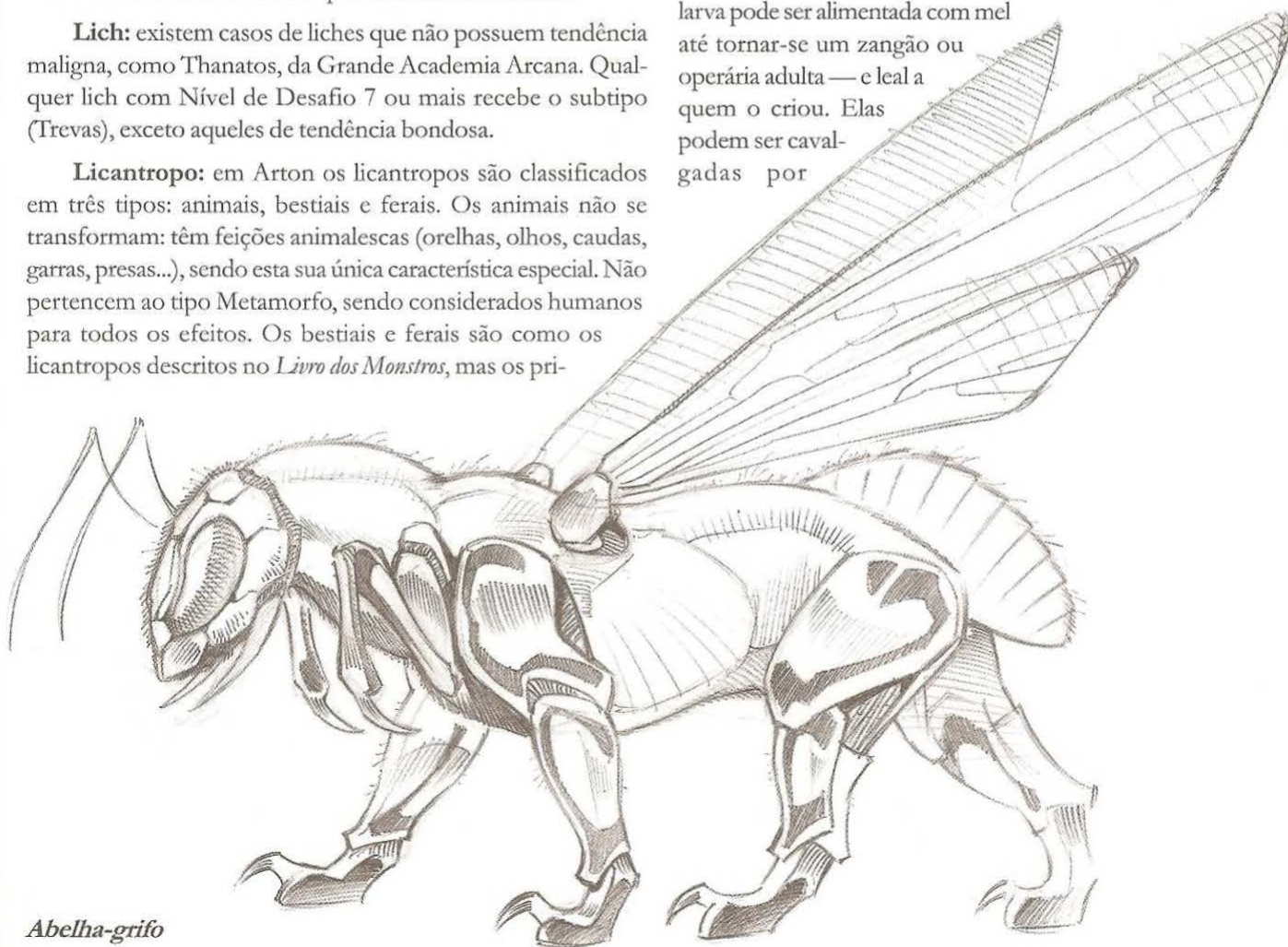
Novas Criaturas

Abelha-Grifo

Devido a um espantoso caso de evolução paralela, a criatura conhecida como abelha-grifo tem a forma e tamanho aproximados de um grande felino, embora seja na verdade um inseto.

Como tal, tem seis patas; caminha sobre as quatro traseiras, enquanto as duas dianteiras permanecem recolhidas na base do pescoço, usadas apenas para agarrar a presa enquanto as mandíbulas atacam com mordidas.

A abelha pode ainda atacar com o ferrão no abdome. Se acertar, injeta um poderoso veneno. A abelha usará esse ataque terrível como último recurso — pois ele provoca a perda do ferrão, e a morte do inseto 1d6 horas depois.

Abelhas-grifos parecem obedecer a uma hierarquia de colméia, como as abelhas normais (mas, se existe uma rainha, ela nunca foi vista por olhos humanos). Quando capturada, uma larva pode ser alimentada com mel até tornar-se um zangão ou operária adulta — e leal a quem o criou. Elas podem ser cavalgadas por

Abelha-grifo

criaturas de tamanho Médio ou menor.

Abelha Grifo: ND 6; Inseto Grande; Tend. Sempre Neutra; DVs 8d8+16 (52 PVs); Inic +2; Desloc. 9m, Voando 18m (Boa); CA 15 (-1 tamanho, +2 Des, +4 natural); Ataques: corpo a corpo: mordida +8 (dano 1d6+2), ferrão +10 (dano 1d4+5 e veneno); Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado, Veneno; Qualidades Especiais: Inseto; Fort +9, Ref +8, Von +7; For 20, Des 15, Cons 15, Int –, Sab 14, Car 10.

Perícias: Saltar +7, Senso de Direção +6, Observar +6, Ouvir +4, Procurar +6.

Talentos: Agarrar Aprimorado, Investida Aérea.

Veneno (Ext): a ferroada da abelha-grifo injeta um poderoso veneno, que causa dano inicial e secundário de 1d6 pontos de Constituição (Fortitude CD 16).

Agarrar Aprimorado (Ext): a abelha-grifo pode atacar um alvo com suas patas dianteiras, iniciando uma manobra de Agarrar sem causar ataques de oportunidade. Vítimas agarradas são mordidas automaticamente (sem a necessidade de uma jogada de ataque), e o ataque com o ferrão pode ser feito a +4. Abelhas-grifos só podem usar essa habilidade quando estão voando e em alvos de tamanho Médio ou menor.

Inseto: imune a magias que afetem a mente.

Perícias: abelhas-grifos recebem um bônus racial de +2 em Observar e Procurar.

Avanço: 9-11 DVs (Grande).

Asa-Assassina

Esta grande mariposa tem o tamanho de um pardal, com asas de cor metálica que atingem meio metro de envergadura. Essas asas são cortantes e extremamente afiadas. Mesmo o mais leve roçar pode cortar profundamente a carne, enquanto um golpe certeiro é capaz de decapitar um ser humano.

A asa-assassina alimenta-se apenas de frutas e insetos, mas ataca qualquer criatura que invadir seu território. Uma criatura atacada será surpreendida, a menos que consiga perceber sua aproximação furtiva. O inseto ataca voando à volta da vítima e golpeando com as asas cortantes.

Asa Assassina: ND 1; Inseto Miúdo; Tend. Sempre Neutra; DVs 1d8 (4 PVs); Inic +3; Desloc. Voando 18m (Boa); CA 15 (+2 tamanho, +3 Des); Ataques: corpo a corpo: asa +5 (dano 1d6, crítico 18-20, x3). Ataques Especiais: Asas Afiadas; Qualidades Especiais: Inseto; Fort +2, Ref +5, Von +2; For 6, Des 15, Cons 10, Int –, Sab 14, Car 4.

Perícias: Esconder-se +7, Senso de Direção +4.

Talentos: Acuidade com Arma (asas).

Inseto: imune a magias que afetem a mente.

Progressão: —

Asas Afiadas (Sob): as asas desta mariposa são metálicas e afiadas; recebem os mesmos benefícios de uma arma mágica com as habilidades *lâmina afiada* e *vorpal*.

Canários-do-Sono

Estes passarinhos são muito parecidos com o canário comum, com sua plumagem amarelo-vivo e belo canto. Mas essa aparência inocente é enganadora: os canários-do-sono estão entre as criaturas mais perigosas e traiçoeiras de Arton.

O canto destes pássaros induz o ouvinte a uma sonolência profunda: ele faz a vítima dormir se ouvir sua canção por mais de três rodadas.

Esse sono mágico dura uma hora, durante o qual a vítima não poderá despertar — mesmo se sofrer dano. O mais provável é que nunca acorde: os canários-do-sono são carnívoros, e assim que a vítima adormece o bando pousa sobre ela para arrancar nacos de carne com os bicos pequenos e ferozes. Esses pássaros costumam ser encontrados em bandos médios, com 2d6+6 aves, ou bandos grandes, duas vezes maiores.

Os canários nunca atacam uma criatura acordada, e sempre fogem ao receber qualquer ataque.

Canários do Sono: ND 1; Besta Mágica Mínima; Tend. Sempre Neutra; DVs ¼ d10 (2 PVs); Inic +4; Desloc. Voando 18m (Média); CA 18 (+4 tamanho, +4 Des); Ataques: Corpo a corpo: bico +5 (dano 1d4) Ataques Especiais: Sono; Fort +2, Ref +6, Von +1; For 3, Des 18, Cons 10, Int 6, Sab 12, Car 8.

Perícias: Observar +4, Ouvir +2, Senso de Direção +3.

Talento: Acuidade com Arma (bico).

Progressão: —

Sono (Sob): os canários-do-sono podem emitir um canto com propriedades mágicas. Se após ouvir durante três rodadas a vítima falhar em um teste de Vontade (CD 14), entrará em um tipo de coma, semelhante a um sono muito profundo. Ela não acordará por uma hora (quando poderá fazer outro teste de Vontade, com bônus de +2, e assim por diante), mesmo se sofrer dano. Esse efeito é um ataque sonoro.

Carrasco de Lena

Pode parecer estranho que esta abominação assassina traga o nome da gentil deusa da cura, mas existe um motivo para isso.

O carrasco tem a forma de uma imensa salamandra, com pernas atarracadas e cauda muito grossa, medindo quase 4m de comprimento. Embora a própria criatura seja lenta, ela faz seus ataques com um tentáculo que nasce de uma crista na cabeça e chicoteia a vítima. O tentáculo traz na ponta uma peça espinhosa que funciona como uma maça-estrela.

A coisa mais impressionante nesta criatura é que ela parece quase indestrutível por meios convencionais. Nenhum tipo de arma ou magia destinada a causar dano funciona contra ela — muito pelo contrário, a tornam mais forte! Qualquer ataque bem-sucedido contra o carrasco o faz GANHAR os Pontos de Vida que deveria perder, até o máximo que seus Dados de Vida permitem.

Na verdade, o carrasco de Lena recebeu esse nome justamente para lembrar sua única fraqueza: magias de cura! Uma magia de cura de qualquer tipo faz com que PERCA Pontos de Vida em vez de ganhar. Essa é a única forma de ferir a criatura (mas ela ainda pode ser afetada normalmente por outras magias, que não causem dano). É óbvio que isso torna as coisas difíceis, uma vez que magias de cura geralmente só podem ser aplicadas ao toque...

Clérigos de Lena negam que este monstro tenha sido criado por sua deusa — e se ela o fez, ninguém tem idéia do objetivo. O carrasco é um predador e habita florestas e pântanos.

Carrasco de Lena: ND 4; Besta Mágica Grande; Tend. Sempre Neutra; DVs 4d10+12 (34 PVs, max. 52); Inic +0; Desloc. 6m; CA 14 (-1 tamanho, +1 Des, +4 natural); Ataques: corpo a corpo: tentáculo +7 (dano 1d8+4); Qualidades Especiais: Inversão de Dano, Vulnerabilidade a Cura; Fort +7, Ref +5, Von +2; For 19, Des 12, Cons 16, Int 4, Sab 12, Car 3.

Perícias: Esconder-se +3, Observar +3, Ouvir +3.

Progressão: 5-8 DVs (Enorme).

Inversão de Dano (Sob): esta habilidade permite ao carrasco converter qualquer dano recebido (físico, mágico, energia...) em Pontos de Vida, até mesmo excedendo seu normal. A criatura pode acumular PVs até o limite máximo permitido por seus Dados de Vida.

Vulnerabilidade a Cura (Sob): da mesma forma, qualquer magia que normalmente restaure Pontos de Vida CAUSA dano ao carrasco, na mesma quantidade que deveria curar. Poções de cura atuam como frascos de ácido, causando dano igual aos PVs que restaurariam se ingeridas. A criatura é afetada normalmente por outras magias que não causem dano.

Cavalo-Glacial

Este estranho animal vive em lagos gelados encontrados nas Montanhas Uivantes. Ele lembra um cavalo com traços de uma baleia assassina da Terra (curiosamente, a baleia orca não é conhecida em Arton, pois aqui não há mares gelados).

O cavalo-glacial pode galopar em terra firme como um cavalo, ou nadar como um peixe — impulsionando o corpo com a cauda muscular e controlando o nado com a barbatana na cabeça. É um mamífero, necessitando de oxigênio do ar, mas pode prender o fôlego por até trinta minutos. Carnívoro, alimenta-se de peixe; a abertura de sua mandíbula é muito maior que a dos cavalos comuns, muitas vezes assustando aqueles que observam sua boca aberta pela primeira vez.

O cavalo-glacial não tem pêlos. Sob seu couro há uma espessa camada de gordura para suportar os rigores do clima nas Uivantes, o que ele faz tão bem quanto um urso-polar. Cavalos-glaciais são ferozes e agressivos, mas tornam-se dóceis em cativeiro. Extremamente inteligentes, podem aprender uma variedade quase infinita de comandos.

Cavalo Glacial: ND 2; Besta Grande (Aquático – Frio); Tend. Sempre Neutra; DVs 3d10+6 (23 PVs), Inic +1; Desloc. 15m, Nadando 9m; CA 14 (-1 tamanho, +1 Des, +4 natural); Ataques: corpo a corpo: mordida +4 (dano 1d8+3); Qualidades Especiais: Faro; Fort +7, Ref +4, Von +2; For 15, Des 13, Cons 15, Int 2, Sab 12, Car 6.

Perícias: Ouvir +6, Observar +6.

Talentos: Foco em Arma (mordida), Grande Fortitude.

Progressão: —

Corcel do Deserto

Um caso de evolução paralela, similar àquele que resultou na abelha-grifo, fez esta criatura insetóide atingir o tamanho e configuração de um cavalo. Até mesmo seu comportamento e hábitos são semelhantes aos de um eqüino.

O corcel é uma montaria muito apreciada pelos viajantes do deserto — ele NUNCA bebe água em toda a sua vida adulta. Estudiosos suspeitam que ele absorve umidade do próprio ar, através das numerosas aberturas em seu corpo. Além disso, a mandíbula poderosa pode morder e mastigar os mais duros cactos.

Sua velocidade é a mesma de um bom cavalo de montaria: 10km/h, ou cerca de 50km por dia, incluindo pausas para descansar e se alimentar.

Corcel do Deserto: ND 2; Inseto Grande; Tend. Sempre Neutra; DVs 3d8+6 (20 PVs); Inic +1; Desloc. 15m; CA 16 (-1 tamanho, +1 Des, +6 natural); Ataques: corpo a corpo: 2 cascos +2 (dano 1d6+1); Qualidades Especiais: Inseto; Fort +5, Ref +4, Von +2; For 13, Des 13, Cons 15, Int –, Sab 9, Car 4.

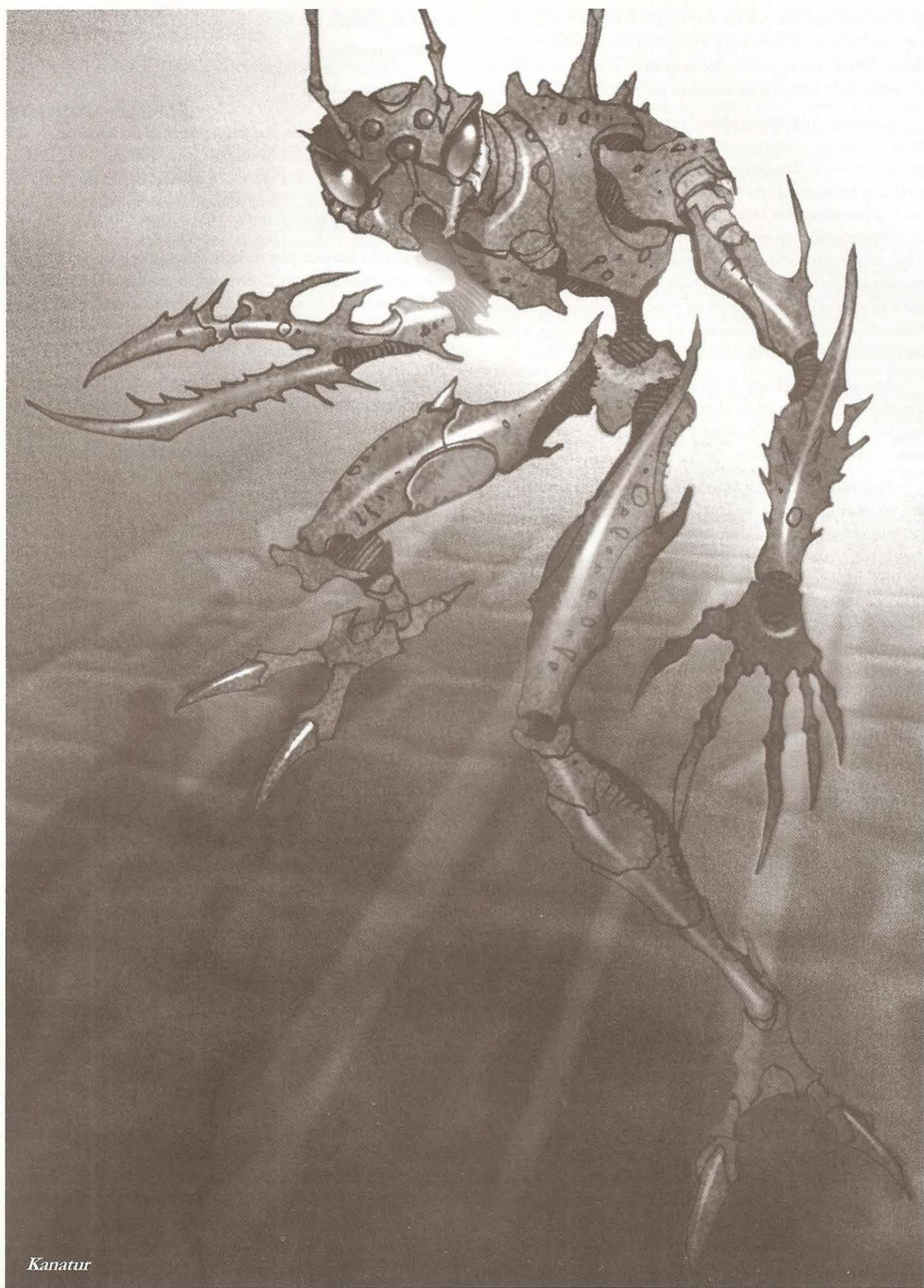
Perícias: Observar +5, Saltar +7.

Progressão: —

Demônios da Tormenta

Os demônios da Tormenta vistos até agora têm aspecto de inseto ou crustáceo; podem ser definidos como homens cobertos com cascas e garras de lagosta — mas suas formas são distorcidas de tal forma que desafiam a sanidade. De fato, talvez a coisa mais assustadora nessas criaturas é que elas podem provocar loucura naqueles que as encontram pela primeira vez — e provavelmente foi isso que despedaçou as mentes de quase todos os sobreviventes de Tamu-ra. Por alguma razão nossa inteligência não consegue aceitar a existência de tais demônios, e então luta para rejeitar aquilo que está vendo.

Todos os demônios da Tormenta têm algumas características em comum; eles são invulneráveis a qualquer dano provocado por ácido, eletricidade ou veneno, normais ou mágicos. Também são imunes a fogo normal e sempre sofrem dano mínimo quando atacados com fogo mágico. Existem algumas variações, como demônios imunes ao gelo (e vulneráveis ao fogo), mas estes são raros. Talvez nem existam.

Com a recente descoberta da magia *Proteção Contra a Tormen-*

Kanatur

ta, cada vez mais grupos de aventureiros tiveram sucesso em capturar demônios menores e transportá-los até a Grande Academia Arcana, onde estão sendo estudados sob severa vigilância — e mantidos longe de pessoas que possam ficar perturbadas.

Com isso foi possível identificar algumas espécies. Acredita-se que sejam as mais numerosas, mas nem de longe as mais perigosas — os demônios tipo formiga parecem ser apenas soldados rasos se comparados às criaturas que infestam as partes mais internas das áreas de Tormenta. Nenhuma tentativa de comunicação com estas feras teve sucesso; sua linguagem, se é que existe, é incompreensível por qualquer meio mágico ou mundano. Usar magias de leitura da mente revelou-se perigoso: o mago pode enlouquecer no processo (exige um teste de Vontade, igual àquele necessário ao avistar demônios, com os mesmos efeitos em caso de falha).

Imunidades (Ext): demônios da Tormenta são imunes a qualquer dano por ácido, eletricidade ou veneno, normais ou mágicos. Também são imunes a fogo normal e sofrem dano mínimo por fogo mágico.

Insanidade da Tormenta (Sob): ver pela primeira vez um ou mais demônios da Tormenta sempre vai trazer efeitos perturbadores. A vítima deve fazer um teste de Vontade (CD 5 + nível de encontro). Em caso de falha, a vítima perde pontos de Inteligência, Sabedoria e Carisma em quantidade igual à diferença entre a CD e o resultado de seu teste. As magias de *Cura* e *Restauração* conhecidas não funcionam para reverter essa perda; apenas um *Desejo* ou *Desejo Restrito* pode fazê-lo. Não é necessário um novo teste de Vontade ao avistar um demônio de um tipo que já tenha sido visto. A CD do teste cai em –2 quando a criatura é vista fora de uma área de Tormenta.

Kanatur

O nome é formado por antigas palavras tamuranianas que significam "homem-formiga-diabo"; a criatura tem a aparência de um homem com cabeça de formiga, imensos olhos verdes, uma pinça espinhosa no lugar da mão direita e garras na esquerda. Tem todas as imunidades naturais de demônios da Tormenta (contra ácido, eletricidade, fogo...).

Os kanatur costumam ser vistos em bandos de 3d6 indivíduos, aparentemente patrulhando as fronteiras de uma área de Tormenta. Este parece ser o mais fraco dos demônios; é o único que pode ser ferido com armas normais (todas as outras espécies são vulneráveis apenas a magia e armas mágicas).

Kanatur: ND 3; Extraplanar Médio; Tend. Sempre Caótica e Maligna; DVs 5d8+15 (37 PVs); Inic +4; Desloc. 9m; CA 16 (+6 natural); Ataques: corpo a corpo: pinça +9 (dano 1d8+5) e garra +8 (dano 1d6+4); Ataques Especiais: Insanidade da Tormenta; Qualidades Especiais: Imunidades, RD 5/–; Fort +7, Ref +4, Von +5; For 20, Des 10, Cons 16, Int 8, Sab 12, Car 2.

Perícias: Escalar +10, Furtividade +3, Intimidar +4, Observar +9, Ouvir +9, Procurar +9, Saltar +10.

Talentos: Ambidestria, Combater com Duas Armas, Foco em Arma (pinça), Iniciativa Aprimorada.

Progressão: —

Tai-Kanatur

Uma versão maior e muito mais perigosa do kanatur — seu nome significa "rei dos homens-formiga-diabo". Mede dois metros de altura e tem a mesma aparência básica dos kanatur, mas com três braços — uma mão com garras à esquerda, duas imensas pinças à direita.

Faz três ataques por rodada. Além das imunidades normais dos demônios da Tormenta, o tai-kanatur também é imune a armas normais — pode ser ferido apenas com magia e armas mágicas. Um ou mais deles costumam ser encontrados no comando de 4d6 kanatur.

Tai Kanatur: ND 5; Extraplanar Médio; Tend. Sempre Caótica e Maligna; DVs 8d8+32; (67 PVs); Inic +6; Desloc. 9m.; CA 16 (+2 Des, +6 natural); Ataques: corpo a corpo: 2 pinças +12 (dano 1d8+6 cada) e garra +11 (dano 1d6+5); Ataques Especiais: Insanidade da Tormenta; Qualidades Especiais: Imunidades, RD 15/+2 ; Fort +10, Ref +8, Von +7; For 23, Des 14, Cons 18, Int 10, Sab 12, Car 2.

Perícias: Equilíbrio +5, Escalar +14, Furtividade +7, Intimidar +7, Observar +12, Ouvir +12, Procurar +12, Saltar +14.

Tai-Kanatur

Talento: Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Foco em Arma (pinça), Iniciativa Aprimorada.

Progressão: 9-10 DVs (Grande), 11-14 (Enorme).

Yongey-Ahruk

Descoberto durante uma das mais recentes expedições bem-sucedidas realizadas pelo Protetorado do Reino, esta criatura recebeu o nome de yongey-ahruk ("morte que vem da terra" em tamuraniano antigo), as últimas palavras do samurai Yoroshi Tsukawa antes de perecer após receber um golpe mortal de um desses demônios.

Os yongey-ahruk lembram uma espécie de cruzamento entre um besouro gigante e um tatu. Possuem dois grandes braços que terminam em longas garras — próprias principalmente para escavação — e se locomovem com o corpo projetado para a frente, de maneira similar aos gorilas. Medem cerca de 3m de altura. Costumam ser encontrados entre os escombros de construções ou em pedreiras das áreas de Tormenta, onde realizam suas emboscadas. A carapaça dos yongey-ahruk possui várias deformações e textura rochosa, concedendo camuflagem natural nesses locais.

Em combate, atacam com suas poderosas garras. Contudo, o relatório da expedição que revelou a criatura mencionava uma outra forma de ataque muito peculiar: a criatura mergulhava na terra (uma ação padrão) e desaparecia, para algum tempo depois surgir novamente realizando um ataque surpresa com suas garras, imobilizando a vítima.

Alguns estudiosos suspeitam que esses demônios possuem algum tipo de detetor de movimento enquanto estão dentro da terra, permitindo realizar seus ataques tão precisos e letais. O relatório que menciona estes monstros também cita grandes túneis, que os estudiosos suspeitam formar uma grande rede percorrendo as áreas de Tormenta. Infelizmente, nenhum grupo destinado a explorar tais túneis retornou com vida (alguns suspeitam que os piores demônios da Tormenta não vivem dentro de estruturas, conforme se acredita, mas sim nestes túneis). Costumam ser vistos em bandos de 1d6.

Yongey-Ahruk: ND 7; Extraplanar Enorme; Tend. Sempre Caótica e Maligna; DVs 10d8+60 (105 PVs); Inic +0; Desloc. 9m, Escavando 24m; CA 16 (-2 tamanho, +8 natural); Ataques: corpo a corpo: 2 garras +16 (dano 2d6+10 cada); Ataques Especiais: Insanidade da Tormenta, Agarrar Aprimorado, Espremer (3d8+16); Qualidades Especiais: Imunidades, RD 20/+3, Cura Acelerada 5, Sentido Sísmico; Fort +13, Ref +7, Von +8; For 28, Des 10, Cons 22, Int 6, Sab 12, Car 2.

Perícias: Esconder-se +14, Escalar +7, Observar +12, Ouvir +12, Procurar +12, Senso de Direção +4.

Talentos: Ataques Múltiplos, Iniciativa Aprimorada.

Avanço: 11-14 DVs (Enorme).

Sentido Sísmico (Ext): o yongey-ahruk consegue sentir automaticamente a localização de qualquer coisa que esteja em contato com o chão dentro do alcance de 30m.

Espremer (Ext): para usar esta habilidade, o yongey-ahruk faz um ataque de toque (geralmente escondido sob o chão, o que impõe uma penalidade de -2). Se o alvo é apanhado de surpresa, sua CA não recebe bônus por Destreza. O yongey-ahruk usará sua habilidade de Agarrar Aprimorado com qualquer garra que acerte o alvo. Se a vítima ficar presa, a cada rodada sofrerá automaticamente o dano indicado. O yongey-ahruk só solta a vítima quando um dos dois morre.

Tahab-krar

Este é o primeiro demônio da Tormenta conhecido que foge do "padrão humanóide" dos demais. Foi batizado com o nome de tahab-krar ("caranguejo-demônio-espinhento" em tamuraniano antigo) pelo samurai Yamato Sagara.

Este monstro lembra um canceronte (espécie de enorme caranguejo, uma iguaria em Arton). Mas, ao contrário deste gigante inofensivo, um tahab-krar é muito mais perigoso! Tem quatro olhos, dez patas, duas pinças e o corpo inteiramente coberto de espinhos muito afiados, como um ouriço-do-mar.

Estudiosos da Academia Arcana acham que este demônio vive próximo dos rios e lagos formados pelo ácido escarlate, onde ficam escondidos, aguardando suas presas. Relatórios dizem que um destes monstros atacou a expedição que havia acabado de retornar de uma ilha em uma área de Tormenta.

Os estudiosos acreditam que os tahab-krar podem medir de 5 a 7m de altura (aquele que atacou a expedição tinha quase 6m). Em combate, são oponentes terríveis: sua couraça escarlate confere camuflagem natural dentro dos rios e lagos ácidos das áreas de Tormenta, tornando-os praticamente invisíveis quando imóveis, facilitando ataques-surpresa.

Em combate, tentam agarrar seus adversários com as pinças para depois degustar sua "refeição". Mas essa não é sua única forma de ataque: eles também podem borrifar um jato de ácido concentrado. Algo interessante que estudiosos da Academia Arcana descobriram é que o monstro não produz o ácido, apenas o armazena em uma bolsa interna; a partir do tecido dessa bolsa, talvez seja possível produzir um material semelhante que sirva como proteção mais efetiva contra a chuva ácida.

Infelizmente, o ataque mais terrível do tahab-krar se manifesta quando a criatura é acuada: o bicho dispara uma "salva" de espinhos em todas as direções, atingindo a tudo e a todos dentro dessa área.

Devido à grande dificuldade em capturar estes monstros, a Academia Arcana não possui nenhum espécime vivo para estudos.

Tahab-krar: ND 9; Extraplanar Enorme; Tend. Sempre Caótica e Maligna; DVs 14d8+98; (61 PVs); Inic +0; Desloc. 6m, Natação 12m; CA 20 (-2 tamanho, +12 natural); Ataques: corpo a corpo: 2 pinças +22 (dano 2d8+9, 19-20, *vorpal*); Ataques Especiais: Insanidade da Tormenta, Garras Vorpal, Espinhos; Qualidades Especiais: Imunidades, RD 15/+2, Camuflagem; Fort +16, Ref +9, Von +9; For 28, Des 10, Cons 25, Int 6, Sab 10, Car 2.

Perícias: Esconder-se +8, Furtividade +8, Observar +6, Ouvir +4, Procurar +6.

Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Esquiva, Foco em Arma (pinça), Separar, Trespassar.

Avanço: 15-18 DVs (Enorme), 19-22 DVs (Imenso).

Garras Vorpal (Ext): as garras deste demônio possuem as mesmas habilidades de uma arma mágica *vorpal*, com margem de ameaça 19-20.

Camuflagem (Ext): quando está submerso (em água, lama, ácido...), o tahab-krar recebe os benefícios de camuflagem de 3/4 (30% de chance de erro), além de receber um bônus de circunstância de +6 em seus testes de Esconder-se (não incluso em suas Perícias).

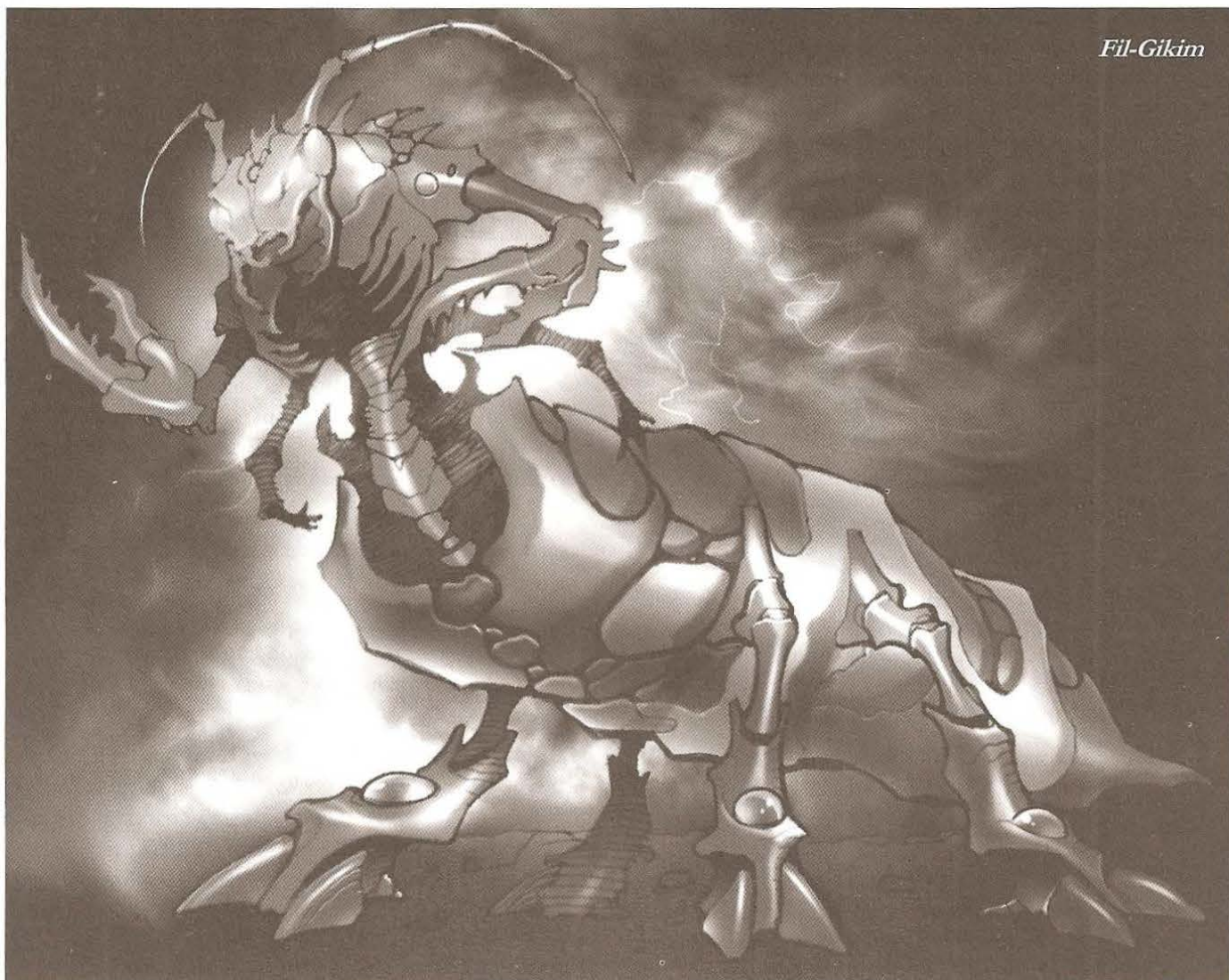
Jato de Ácido (Ext): três vezes por dia, o monstro pode lançar uma linha de ácido de 15m, que causa 4d4 pontos de dano (Reflexos com CD 17 para metade do dano). Um alvo que falhar em seu teste de Reflexos também sofre dano de 2d4 na rodada seguinte.

Espinhos (Ext): o tahab-krar pode, três vezes por dia, lançar os espinhos de sua carapaça. Todos alvos a até 15m sofrem 8d6 pontos de dano, devem fazer um teste de Reflexos (CD 17) para diminuir o dano pela metade, e um teste de Fortitude para resistir ao veneno que os espinhos trazem (CD 17, dano inicial e secundário 1d6 Cons).

Fil-Gikim

Descoberto muito recentemente, este demônio recebeu como nome a antiga palavra tamuraniana para "assassino de Gikim" — um bravo guerreiro anão morto durante a missão que revelou a existência deste monstro.

Os fil-gikim podem ser o próximo nível na hierarquia dos demônios, logo acima dos tai-kanatur. Parecem grandes lagostas medindo 2,5m de altura, com quatro braços e quatro patas. Fazem quatro ataques por rodada. As duas garras inferiores, embora fortes, são menores e servem para trabalhos delicados. As maiores, por outro lado, são terríveis!

Este tipo de monstro é raro na periferia das áreas de Tormenta; ele pode ser encontrado apenas em regiões mais profundas, a mais de 1km da fronteira. Parecem mais numerosos nas proximidades de prédios e outras estruturas: suspeita-se que sejam simples sentinelas que vigiam e protegem esses lugares — e nesse caso fica difícil imaginar que tipo de monstros pode haver lá dentro...

Fil-Gikim

Fil Gikim: ND 8; Extraplanar Grande; Tend. Sempre Caótica e Maligna; DVs 9d8+45 (85 PVs); Inic +2; Desloc. 12m.; CA 19 (-1 tamanho, +3 Des, +7 natural); Ataques: corpo a corpo: 2 pinças +17/+12 (dano 2d6+8, 19-20, *vorpal*) e 2 garras +14 (dano 1d6+7 cada); Ataques Especiais: Insanidade da Tormenta, Garras Vorpal; Qualidades Especiais: Imunidades, Cura Acelerada 10, RD 20/+3, RM 17; Fort +11, Ref +8, Von +7; For 25, Des 15, Cons 20, Int 14, Sab 12, Car 4.

Perícias: Conhecimento (Áreas de Tormenta) +10, Equilíbrio +10, Escalar +11, Intimidar +9, Observar +10, Ouvir +10, Procurar +10, Saltar +11, Senso de Direção +9, Sobrevivência +10.

Talento: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Foco em Arma (pinça), Reflexos de Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (pinças), Trespassar.

Progressão: 10-12 DVs (Grande), 13-15 DVs (Enorme).

Garras Vorpal (Ext): as garras deste demônio possuem as mesmas habilidades de uma arma mágica *vorpal*, com margem de ameaça 19-20.

Kaatar-niray

Também descoberto recentemente, este demônio por muito pouco não continuou desconhecido. Apenas duas expedições bem-sucedidas (ou seja, com sobreviventes) mencionam estas criaturas em seus relatórios.

O kaatar-niray ("lâminas demoníacas" em tamuraniano antigo) aparenta ser um gigantesco louva-a-deus bípede, medindo cerca de 2,5m de altura, e com garras tão afiadas que poderiam rasgar uma armadura completa como se fosse feita de papel!

Alguns estudiosos acham que essa criatura é parte de um nível intermediário entre os fil-gikim e os tai-kanatur na hierarquia dos demônios — enquanto outros suspeitam que eles sejam o próximo nível após os fil-gikim. Todavia, devido à falta de um espécime desse demônio para estudos (nenhuma expedição conseguiu capturar um deles), tudo que os estudiosos da Grande Academia Arcana podem fazer até o momento são meras suposições.

Em combate, os kaatar-niray são criaturas mortais e implacáveis, aliando uma incrível velocidade (apesar de seu tamanho) com suas garras e mandíbulas. Como se não bastasse, ainda podem voar!

Essas criaturas costumam ser vistas apenas em partes mais profundas das áreas de Tormenta, a mais de 3km da fronteira, realizando patrulhas aéreas em bandos de 1d6 indivíduos.

Kaatar-niray: ND 7; Extraplanar Grande; Tend. Sempre Caótica e Maligna; DVs 7d8+28 (58 PVs); Inic +9; Desloc. 9m Voando 24m (Boa); CA 20 (-1 tamanho, +5 Des, +6 natural); Ataques: corpo a corpo: 2 garras +12/+7 (dano 1d8+7 cada, 19-20, *vorpal*) e mordida +11 (dano 1d6+5); Ataques Especiais: Insanidade da Tormenta, Garras Vorpal, Mergulho Aéreo; Qualidades Especiais: Imunidades, RD 15/+2 ; Fort +9, Ref +12, Von +7; For 22, Des 19, Cons 18, Int –, Sab 14, Car 4.

Perícias: Equilíbrio +15, Escalar +11, Esconder-se +15, Furtividade +15, Intimidar +7, Observar +14, Ouvir +14, Procurar +12, Saltar +12, Senso de Direção +12.

Talentos: Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Foco em Arma (garra), Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Prontidão, Reflexos Rápidos, Trespassar.

Progressão: 8-10 DVs (Grande), 11-14 DVs (Enorme).

Garras Vorpal (Ext): as garras deste demônio possuem as mesmas habilidades de uma arma mágica *vorpal*, com margem de ameaça 19-20.

Mergulho Aéreo (Ext): o kaatar-niray pode fazer um mergulho (com as mesmas regras de uma Investida) e atacar apenas uma vez com cada uma de suas garras, aumentando o dano em 50% do valor obtido nos dados (arredondado para baixo).

Shimay

O nome deste demônio, em antigo indioma tamuraniano, quer dizer "elfo negro". De fato, uma vez que não existem elfos negros legítimos nativos de Arton, os aventureiros estão chamando estas criaturas assim — ainda que não tenham parentesco nenhum. Claro que isso não teria deixado a comunidade élfica satisfeita... SE existisse uma comunidade élfica!

Os shimay foram revelados há pouco tempo, porque quase ninguém podia sobreviver a seus ataques. À distância, estes demônios podem realmente ser confundidos com elfos: são bípedes, delgados, de movimentos ligeiros e parecem segurar arcos. Mas basta um olhar mais atento para descobrir horrores de couraça negra que trazem no braço esquerdo uma estrutura óssea em formato de arco, com a mesma função (possui os mesmos parâmetros que um arco curto). Das costas brotam hastes que eles podem arrancar e disparar como flechas. A ponta de cada "flecha" tem uma glândula que secreta ácido concentrado, tão poderoso que pode atravessar aço como se fosse papel!

Os shimay são vistos em bandos de 2d6, em geral dando apoio a grupos de kanatur e tai-kanatur. Eles sempre preferem atacar à distância, lançando chuvas de setas ácidas contra os inimigos. Em combate corporal, usam o arco como arma.

Shimay: ND 5; Extraplanar Médio; Tend. Sempre Caótica e Maligna; DVs 5d8+20; (42 PVs); Inic +8; Desloc. 9m; CA 18 (+4 Des, +4 natural); Ataques: à distância: 1 flecha +9/+9 (dano 1d6+3 mais 2d4 ácido); Ataques Especiais: Insanidade da Tormenta, Ignorar Armadura, Flecha Ácida; Qualidades Especiais: Imunidades, RD 10/+1 ; Fort +8, Ref +10, Von +5; For 20, Des 18, Cons 18, Int 12, Sab 12, Car 4.

Perícias: Escalar +10, Esconder-se +12, Observar +9, Ouvir +9, Procurar +9, Senso de Direção +9.

Talentos: Foco em Arma (arco curto natural), Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Tiro Certeiro, Tiro Rápido.

Progressão: 6-8 DVs (Médio).

Flechas Ácidas (Ext): o shimay produz flechas naturais, a partir dos espinhos na carapaça de suas costas. Elas causam o

mesmo dano de flechas lançadas por um arco curto composto, com as mesmas estatísticas, mas transfere parcialmente o bônus de Força do shimay (como se fosse um arco composto reforçado +3). Essas flechas carregam ácido concentrado na ponta, causando dano extra de 2d4.

Perfurar Armadura (Ext): as flechas do shimay ignoram qualquer armadura, natural ou não, sendo que apenas bônus por Destreza e magia são válidos para a Classe de Armadura de seus alvos. Para efeito de vencer redução de dano, são consideradas armas +2. Armaduras e escudos perfurados por estas flechas são danificados, perdendo 1 ponto de CA para cada dois ataques recebidos. Podem ser consertados (Fazer Armadura, CD 17), a menos que seu bônus de CA chegue a zero — neste caso a armadura ou escudo terá sido destruído. As flechas perdem suas propriedades 2 rodadas após sua remoção das costas da criatura, de modo que não podem ser coletadas e reutilizadas.

Colosso da Tormenta

Entre todos os demônios de que se tem conhecimento até agora, talvez nenhum consiga ser tão terrível quanto o colosso da Tormenta — encontrado na área de Tormenta próxima à cordilheira de Lannestull. Medindo 10m de comprimento e 7m de altura, este demônio lembra um escaravelho negro de proporções titânicas.

Diferente dos demais demônios, o colosso não ataca com pinças ou ferrões. Mesmo assim, pode pisar acidentalmente em quaisquer criaturas à sua volta (incluindo outros demônios menores), causando 3d6+10 pontos de dano por esmagamento. Entretanto, seu ataque mais terrível é a capacidade de expelir um jato de ácido.

Estudiosos suspeitam que o colosso da Tormenta seja usado em trabalhos pesados, como destruir estruturas não utilizadas pelos demais demônios, usando sua enorme força; ou então para alargar túneis feitos pelos yongey-ahruk; ou ainda proteger áreas que seriam de vital importância para os demônios.

Colosso de Tormenta: ND 10; Extraplanar Imenso; Tend. Sempre Caótica e Maligna; DVs 18d8+162; (242 PVs); Inic -2; Desloc. 6m; CA 18 (-4 tamanho, -2 Des, +14 natural); Ataques: corpo a corpo: patada +20 (dano 3d6+10); Ataques Especiais: Insanidade da Tormenta, Jato de Ácido; Qualidades Especiais: Imunidades, RD 30/+5, RM 25, Refletir Magias, Imunidade a Projéteis; Fort +20, Ref +7, Von +8; For 30, Des 7, Cons 28, Int 6, Sab 8, Car 4.

Perícias: Intimidar +18, Observar +20, Ouvir +20, Senso de Direção +20.

Talento: Grande Fortitude, Tolerância.

Progressão: 19-20 DVs (Imenso).

Jato de Ácido (Ext): o colosso pode lançar, uma vez a cada 1d6 rodadas, um jato de ácido com o formato de um cone com 25m de comprimento e 5m na base. Alvos que estejam nessa área sofrem 12d4 pontos de dano (um teste de Reflexos, CD 24, reduz o dano à metade). Uma vítima que falhe em seu teste de Reflexos fica coberta de ácido e sofre mais 6d4 pontos de dano na rodada seguinte.

Refletir Magias (Sob): a carapaça do colosso é tão resistente que oferece Resistência à Magia 25. Além disso, qualquer teste para vencer sua RM que falhe por 10 ou mais indica que a magia é refletida de volta para seu conjurador, afetando-o como se ele fosse o alvo.

Imunidade a Projéteis (Ext): a carapaça do colosso é tão resistente que não pode ser danificada por nenhum projétil (flechas, virotes, balas de funda...), independente de seu bônus mágico.

Shinobi

"Shinobi" é apenas outro nome para ninja, os temidos assassinos e espiões de Tamu-ra. Esta palavra antiga, contudo, tem um significado mais místico e maléfico; muitos tamuranianos acreditam que os ninja não são humanos, e sim demônios.

A descoberta dos demônios do tipo shinobi trouxe ainda mais pânico para Arton, porque estas criaturas foram encontradas FORA das áreas de Tormenta! Parecem grandes moscas bípedes medindo a mesma altura de um ser humano. Suas asas negras, dobradas estrategicamente sobre o corpo, disfarçam o monstro como um humano vestindo manto. A conclusão é assustadora! Isso quer dizer que qualquer vulto visto na penumbra, seja em estradas, florestas ou mesmo em grandes cidades, pode ser na verdade um destes demônios!

O disfarce funciona apenas à distância, ou em más condições de visibilidade (escuridão, chuva, neblina...). Basta um olhar cuidadoso para perceber a farsa. Embora tenham atuado até agora como espiões perfeitos, os shinobi não são capazes de falar — e nem revelar que tipo de missão secreta estariam desempenhando. Mas é bem possível que sejam responsáveis pelos recentes e misteriosos assassinatos de alguns estudiosos da Tormenta.

Quando abandona o disfarce, o shinobi pode atacar com suas garras e com as pequenas mandíbulas, que injetam um veneno poderoso. Eles também podem voar e andar pelas paredes livremente.

Shinobi: ND 6; Extraplanar Médio; Tend. Sempre Caótica e Maligna; DVs 6d8+18 (45 PVs); Inic +4; Desloc. 9m, Voando 15m(Média); CA 18 (+4 Des, +4 natural); Ataques: corpo a corpo: 2 garras +10 (dano 1d6+4) e mordida +10 (dano 1d4+2 e veneno); Ataques Especiais: Insanidade da Tormenta, Veneno; Qualidades Especiais: Imunidades, RD 5/–, Aderência; Fort +8, Ref +9, Von +6; For 18, Des 19, Cons 16, Int 14, Sab 12, Car 8.

Perícias: Disfarces +8, Equilíbrio +10, Escalar +10, Esconder +11, Furtividade +11, Observar +9, Ouvir +9, Procurar +9, Saltar +10.

Talento: Ataques Múltiplos, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Prontidão, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos.

Progressão: 7-9 DVs (Médio).

Veneno (Ext): o veneno injetado pela mordida do shinobi tem efeito paralisante, e depois causa a perda de 1d8 pontos de Constituição, mantendo a vítima paralisada por mais 1d6 horas. Para evitar ambos os efeitos, o alvo deve passar em um teste de Fortitude (CD 18).

Aderência (Ext): o shinobi pode escalar paredes como se estivesse sob os efeitos da magia *Patas de Aranha* o tempo todo. Note que esta não é uma habilidade semelhante a magia, mas sim uma habilidade extraordinária.

Perícias: quando suas asas estão fechadas, o shinobi recebe um bônus racial de +6 em Disfarce e Esconder-se. Essa habilidade só funciona em más condições de visibilidade (chuva, escuro, neblina...). Em locais onde essas condições não estiverem presentes, o bônus é negado.

Shinobi

Dragão-do-Deserto

Poucos viajantes do Deserto da Perdição sobreviveram a um encontro com aquele que parece ser um dos maiores dragões de Arton. Na verdade, a criatura inteira nunca foi vista — apenas a cabeça e o pescoço serpenteante, capaz de atingir de 100 a 600m fora do solo. O bicho tem couro de cor amarela e arenosa. É impossível saber se a criatura tem asas, patas e outros traços draconianos. Mas se a cabeça e pescoço estiverem em proporção com o resto do corpo, a fera inteira pode medir entre 500m até três quilômetros!

Com o tamanho e mobilidade do pescoço, o dragão-do-deserto pode atacar com a mordida qualquer coisa que esteja dentro do alcance. Além da mordida, o dragão também tem uma arma de sopro: ele projeta um jato de areia quente que literalmente arranca a carne dos ossos!

Os Pontos de Vida mostrados a seguir não correspondem ao total da criatura, que é desconhecido: quando atinge 0 PVs, ele simplesmente se refugia na areia e não retorna até estar curado, o que pode levar alguns dias.

Suspeita-se que existe apenas um exemplar deste monstro em toda Arton, por duas razões: jamais foram vistos dois deles ao mesmo tempo, e nunca nenhum deles foi destruído.

Dragão do Deserto: ND 28; Dragão Colossal (Terra); Tend. Neutra e Maligna; DVs 42d12+504 (777 PVs); Inic +0; Deslocamento 12m, Escavando 24m; CA 41 (-8 tamanho, +39 natural); Ataques: mordida +53 (dano 5d8+20, 18-20/x2), 2 garras +47 (dano 4d6+10); corpo a corpo (toque) +52; à distância (toque à distância) +34; Ataques Especiais: Sopro, Agarrar Aprimorado, Engolir, Magias, Habilidades semelhantes a Magia; Qualidades Especiais: Redução de Dano 25/+4, RM 36, Habilidades Semelhantes a Magia, Sentido Sísmico, Nadar na Areia; Fort +39, Ref +27, Von +33; For 47, Des 10, Con 35, Int 22, Sab 23, Car 20.

Perícias: Concentração +18, Conhecimento (Dragões) +9, Conhecimento (História) +12, Conhecimento (Local – Deserto da Perdição) +12, Esconder-se +21, Identificar Magias +51, Intimidar +20, Observar +14, Ouvir +14, Procurar +12, Senso de Direção +21, Sobrevivência+21.

Talentos: Acelerar Habilidade semelhante a Magia, Arrebatar, Ataque Poderoso, Foco em Arma (mordida), Lutar às Cegas, Magia sem Gestos, Potencializar Magia, Prontidão, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Tolerância, Trespassar.

Progressão: 43-48 DVs (Colossal). A progressão está aqui apenas como curiosidade; pelo que se sabe, só existe um dragão-do-deserto em Arton.

Magias Arcanas (como Feiticeiro) Conhecidas: 9 truques, 5 magias de 1° e 2° nível, 4 de 3° nível, 3 magias de 4° nível e 2 de 5° nível. A maioria de suas magias pertence ao Caminho da Terra (veja em "Magia").

Magias Arcanas por dia: (CD base = 15 + nível da magia): 6 truques, 8 magias de 1° nível, 7 magias de 2° nível, 7

magias de 3º nível, 7 magias de 4º nível, 7 magias de 5º nível, 4 magias de 6º nível. Embora não conheça nenhuma magia de 6º nível, o dragão-do-deserto usa esses espaços para lançar magias de níveis inferiores. A maioria de suas magias pertence ao Caminho da Terra (veja em "Magia").

Sopro (Sob): o dragão-do-deserto pode soprar um cone de areia escaldante de 30m de comprimento a cada 1d4 rodadas, que causa 30d6 pontos de dano (por calor e pela areia "lixando" as vítimas). Permite um teste de Reflexos (CD 42) para meio dano. O dragão do deserto é imune a seu próprio sopro e a outros sopros que causam dano por calor ou abrasão.

Habilidade Semelhantes a Magia (SM): 6 vezes ao dia: *Pedra em Lama*, *Lama em Pedra*, *Muralha de Vento*, *Mover Terra*; 3 vezes ao dia: *Controlar o Clima* e *Muralha de Pedra*; e uma vez ao dia *Evaporação*. Resistência CD 15 + nível da magia; preparadas como por um feiticeiros de 15º nível.

Engolir (Ext): o dragão-do-deserto pode tentar engolir um alvo de tamanho Grande ou menor fazendo um teste de agarrar. Use as mesmas regras do Verme Púrpura (*Livro dos Monstros*, página 183), mas o dano que a criatura sofre dentro do dragão é de 3d6+18 de esmagamento.

Perícias: o dragão-do-deserto recebe um bônus racial de +6 em Esconder-se (já incluso em suas Perícias).

Nadar na Areia (Ext): o dragão-do-deserto vive enterrado na areia e está completamente adaptado a esse ambiente. Ele se movimenta "nadando" pela areia como se fosse água (usando o deslocamento de Escavar), escavando apenas quando encontra terra ou pedras. Não sofre nenhum redutor em combate, como se estivesse sob efeito de *Movimentação Livre*) e pode afetar areia como se fosse terra, com suas magias ou habilidades semelhantes a magia.

Sentido Sísmico (Ext): o dragão-do-deserto consegue sentir automaticamente a localização de qualquer coisa que esteja em contato com o chão dentro do alcance de 500m.

Dragoa-Caçadora

Antropossauros são uma variedade avançada de dinossauro, que evoluiu na direção da forma humana. Eles descendem de animais semelhantes aos monstros que habitaram Arton: triceratops, estegossauros, pterodáctilos e especialmente o troodon — o mais inteligente dos dinossauros, e mais provável candidato a evoluir e se tornar um "homem-dinossauro". Hoje em dia, existem apenas em Galrasia.

De modo geral, antropossauros não possuem pele couraçada ou protegida com escamas. Têm couro liso e macio como pele humana. Podem regenerar partes perdidas, como muitos lagartos e salamandras. Apesar disso, possuem mais características de mamífero que de réptil: não são especialmente vulneráveis ao frio, e magias e outros efeitos que afetem apenas répteis não farão efeito neles. Sua longevidade é curta: de modo geral, herbívoros vivem tanto quanto um humano normal, ou metade desse tempo — e predadores chegam a viver de duas a três vezes menos.

Antropossauros são selvagens e tribais: usam armas toscas de pedra, osso e madeira, e apenas acabaram de dominar o fogo. Existem tribos mais avançadas, especialmente aquelas que têm contato com outras culturas. Por algum motivo, as fêmeas costumam ser mais numerosas que os machos: em certos casos os dragões masculinos são tão raros que sua escassez ameaça a sobrevivência da espécie, como é o caso das dragoas-caçadoras.

As caçadoras são as mais selvagens e agressivas entre os antropossauros. Têm pescoço longo, cabeça lupina e uma cauda curta. Medem cerca de 1,60m e pesam não mais de 60kg. Sua pele é morena. Os olhos são amarelos e luminosos, como os de uma leoa ou tigresa. Apresentam, atrás do pescoço, uma crista de cores vivas que se ergue quando estão excitadas.

Caçadoras passam a vida em árvores, raras vezes descendo até o solo. São rápidas, ágeis, graciosas e mortais como panteras. Talvez mais. Vivem em tribos que reúnem 8d6+10 fêmeas: os machos da espécie são raros, existindo em média apenas um para cada trinta dragoas. Por esse motivo os dragões são proibidos de sair da vila, conservados para fins de reprodução. Caçadoras vivem três vezes menos que um humano.

Todas as dragoas-caçadoras acreditam ser dominadoras do mundo, supremas entre as feras — o que é verdade no mundo onde vivem. Elas são psicologicamente incapazes de acreditar na própria derrota, e atacam qualquer inimigo sem medir conseqüências. Adoram matança e combates, atacando qualquer criatura que se aproxime de seu território, mas se existe algo que amam muito mais é torturar escravas; elas capturam outras antropossauras (ou quaisquer fêmeas humanóides) e as conservam prisioneiras em sua aldeia no alto das árvores. As escravas permanecem amarradas na maior parte do tempo. São bem cuidadas, alimentadas e protegidas. Apenas uma coisa é exigida delas: devem sangrar, sofrer e gritar, pelo resto de suas vidas.

Apesar do prazer que sentem com a agonia de suas prisioneiras, as caçadoras não as odeiam. Sob seu estranho ponto de vista, as escravas estão recebendo uma grande honra: são tesouros sagrados que devem ser protegidos a qualquer custo, mais importantes que suas vidas e as vidas de seus filhos. Uma dragoa-caçadora fará qualquer coisa para conservar e proteger uma escrava.

Dragoas Caçadoras: ND 4; Humanóide Monstruoso Médio (réptil); Tend. Geralmente Caótica e Maligna; DVs 3d8+6 (19 PVs); Inic +7; Desloc. 9m; CA 15 (+3 Des, +2 natural); Ataques: corpo a corpo: 2 garras +6 (dano 1d4+2) ou arma, mordida +1 (dano 1d6+2); Qualidades Especiais: Visão na Penumbra 18m, Regeneração Leve; Fort +3, Ref +6, Von +3; For 14, Des 16, Con 14, Int 10, Sab 10, Car 12.

Perícias: Escalar +6, Esconder-se +5, Furtividade +5, Observar +4, Ouvir +4, Sobrevivência +4.

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Foco em Arma (garra).

Progressão: pela classe. Dragoas-caçadoras têm bárbaro como classe favorecida.

Dragoas-Caçadoras

Regeneração Leve: as caçadoras têm uma forma mais fraca de regeneração, diferente daquela descrita no Livro dos Monstros. Ela permite recuperar 1 Ponto de Vida por hora, e também restaurar membros perdidos.

Enfermeira

Apenas a gentil Deusa da Cura poderia ter sido responsável pela criação destes animais mágicos. Eles parecem grandes abelhas, do tamanho de coelhos, mas sem asas e com olhos muito grandes e brilhantes.

Enfermeiras não possuem ferrão e são muito mansas, totalmente inofensivas. Vivem em bandos formados por 2d6 indivíduos e possuem habilidades naturais de cura; quando encontram uma criatura ferida, secretam sobre seus ferimentos uma enzima com propriedades altamente desinfetantes e cicatrizantes.

Os animais e seres da floresta conhecem essa habilidade das enfermeiras, de modo que nunca as atacam e sempre permitem sua aproximação. A menos que sejam atacadas ou ameaçadas, enfermeiras se sentem impelidas a ajudar qualquer criatura ferida — exceto mortos-vivos, que elas odeiam.

Infelizmente, enfermeiras não sobrevivem em cativeiro e nem podem ser domesticadas. Quando capturadas, não demonstram mais seu poder de cura.

Enfermeiras: ND 1/4; Inseto Miúdo (Luz); Tend. Sempre Neutra e Bondosa; DVs 1/2 d8 (2 PVs), Inic +3; Desloc. Natação 24m; CA 17 (+2 tamanho, +1 Des, +4 natural); Ataques: corpo a corpo: mordida –4 (dano 1); Ataques Especiais: Ódio a Mortos-Vivos; Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18m, Inseto, Enzimas Curativas; Fort +2, Ref +0, Von +0; For 3, Des 13, Cons 10, Int –, Sab 10, Car 8.

Progressão: —

Enzimas Curativas (Ext): enfermeiras secretam enzimas que auxiliam na cura de ferimentos, restaurando 1d6 Pontos de Vida por aplicação (por enfermeira). Essa aplicação leva um minuto e a enfermeira precisa de mais um minuto para produzir mais enzima.

Ódio a Mortos Vivos (Ext): enfermeiras ficam agitadas na presença de mortos-vivos, que elas sempre conseguem detectar não importando que forma assumam. Ao atacá-los, as criaturas borrifam sobre eles suas enzimas (um ataque de toque a distância, com bônus total de +4) e causam dano equivalente a um frasco de água benta (*Livro do Jogador*, pág. 114).

Fera-Cactus

No Deserto da Perdição, o maior perigo não é o calor, a sede ou os escorpiões. São as feras-cactus, criaturas de aparência vagamente humanóide, mas tão horríveis que poucos conseguem colocar os olhos em uma delas e se ver livres de pesadelos.

As feras medem perto de 2m de altura. São verdes, cobertas de calosidades, e com a pele revestida de espinhos afiados medindo de 30 a 50cm de comprimento. Andam sempre em bandos, de dois a doze indivíduos (às vezes mais), vagando pelas dunas em busca de novas presas. Podem estar ativas a qualquer hora do dia, mas caçam principalmente à noite. Apesar da ausência de olhos, não têm qualquer dificuldade para enxergar no escuro.

Feras-cactus são vegetais. Durante os primeiros anos de sua vida crescem como cactus comuns, enraizados no deserto e protegidos pelas feras adultas. Então, quando atingem certa idade, destacam-se do solo e começam a caçar.

O bando de feras tem uma organização social bem definida, onde todos seguem um líder maior e mais forte. Os indivíduos não têm linguagem falada, mas se comunicam por gestos, sinais e movimentos dos espinhos. São criaturas excepcionalmente silenciosas: não emitem qualquer som, e seus pés são almofadados como os de um gato — tornando seus passos muito difíceis de ouvir.

Uma das coisas que tornam as feras tão temidas é sua capacidade de lançar espinhos longos e afiados a grandes distâncias, mas elas se mostram ainda mais perigosas em luta corporal, usando espinhos especiais em forma de garras. Essas garras são especiais, ocas, adaptadas para sugar: se o ataque da fera provocar dano, ela consegue enterrar os espinhos fundo o bastante na vítima para sugar-lhe o sangue.

Feras-cactus podem ser feridas normalmente com qualquer tipo de arma ou com fogo. Elas têm uma grande fraqueza: água em excesso faz com que apodreçam e morram em minutos. Embora seja pouco provável que os aventureiros consigam fazer chover sobre as feras em pleno deserto (ou então convencê-las a tomar um banho no oásis...).

Correm boatos sobre uma gigantesca caverna escondida no meio do Deserto da Perdição — uma caverna onde as feras deixam os objetos de suas vítimas, acumulando um tesouro fantástico. Essa caverna é guardada pelas feras e, de acordo com as lendas do povo Sar-Allan, lá também vive uma enorme fera-mãe que seria supostamente responsável pela reprodução de toda a espécie.

A fera-mãe é enorme e imóvel, não podendo andar ou atacar com as garras. Mas ela está longe de ser inofensiva: seu corpo enorme pode disparar espinhos venenosos.

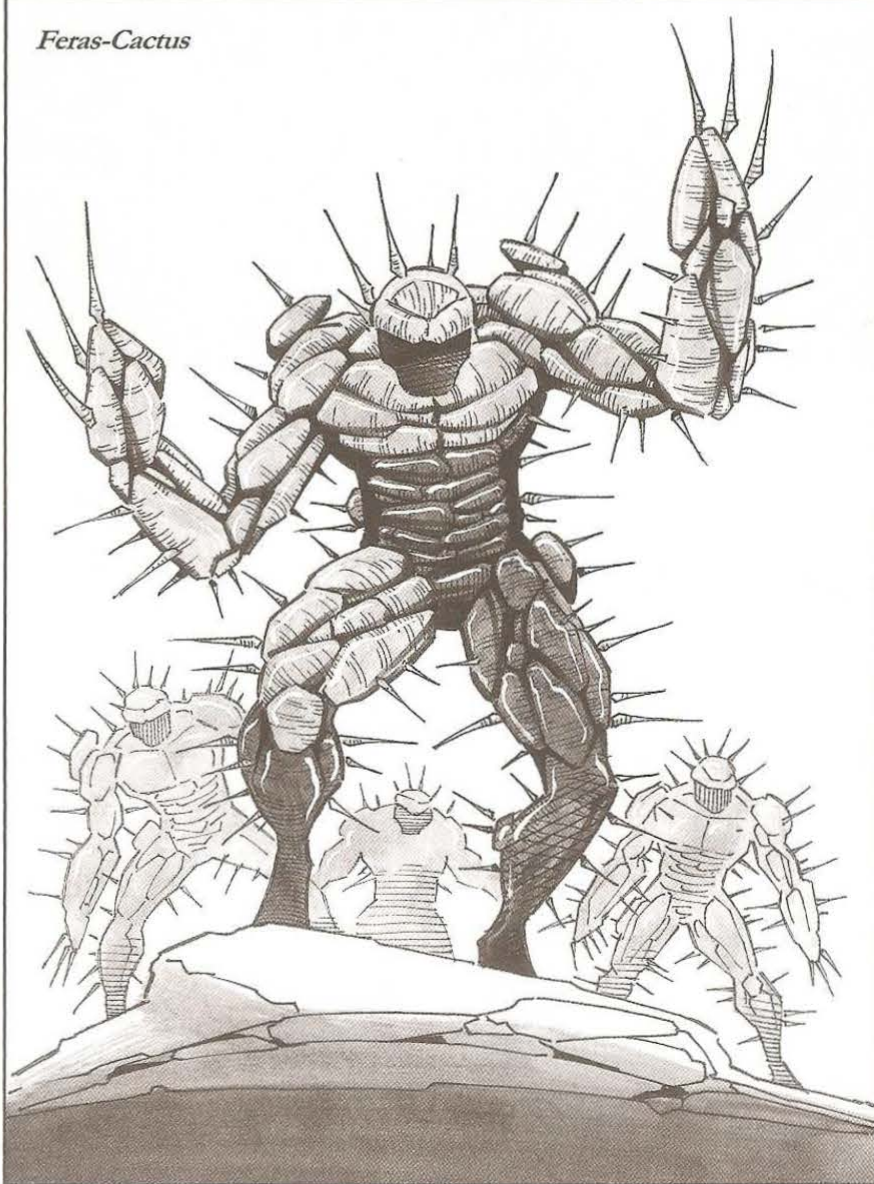
Fera-Cactus: ND 4; Planta Média; Tend. Geralmente Neutra; DVs 3d8+9 (22 PVs); Inic +1; Desloc. 15m.; CA 15 (+1 Des, +4 natural); Ataques: corpo a corpo: 2 garras+4 (dano 2d6+4), Á distância: espinho +5 (dano 1d4+1); Ataques Especiais: Drenar Sangue; Qualidades Especiais: Percepção às Cegas, Planta, Vulnerabilidade à Água; Fort +6, Ref +2, Von +1; For 15, Des 12, Cons 16, Int 12, Sab 10, Car 6.

Perícias: Esconder-se +7, Furtividade +9, Observar +5, Ouvir +5, Sobrevivência +6.

Talentos: Esquiva, Foco em Arma (garra), Tolerância.

Progressão: —

Drenar Sangue (Ext): quando uma vítima é atingida pela garra da fera e recebe mais de 6 pontos de dano, a fera-cactus consegue prender seus espinhos na carne da vítima e começa a drenar sangue, causando 1d6 pontos de dano por rodada, sem precisar de novas jogadas de ataque. A fera recupe-

Feras-Cactus

ra 1 PV para cada 4 pontos de sangue que consiga drenar, e ainda pode atacar com sua outra garra (caso esta ainda não estieja presa). Para se soltar, a vítima precisa atacar os espinhos que servem de garras (CA 19, 6 pontos de dano para quebrar, e causa um ataque de oportunidade da fera cactus). O ataque contra as garras não reduz os PVs da criatura.

Vulnerabilidade a Água (Ext): feras-cactus sofrem redutor de -2 em seus testes de Resistência contra magias da Água. Além disso, quando em contato com uma grande quantidade de água (sob chuva, ou imersas em água), as feras começam a apodrecer, perdendo 2d6 PVs por rodada.

Perícias (Ext): graças a almofadas em seus "pés", as feras recebem um bônus racial de +2 em Furtividade.

Fera-Mãe: ND 17; Planta Enorme; Tend. Neutra; DVs 30d8+210 (345 PVs); Inic -3; Desloc. 0; CA 20 (-2 tamanho, -3 Des, +15 natural); Ataques: À distância: 5 espinhos +19 (dano 1d6+7 mais veneno); Ataques Especiais: Veneno; Qualidades Especiais: Percepção às Cegas, Resistência a Fogo 10, RD 15/ +2, Planta, Vulnerabilidade de Água; Fort +27, Ref +6, Von +11; For 25, Des 4, Cons 25, Int 15, Sab 14, Car 2.

Perícias: Observar +10, Ouvir +10.

Talentos: Ataques Múltiplos, Foco em Arma (espinhos), Tolerância, Grande Fortitude.

Progressão: —

Veneno (Ext): os espinhos lançados pela fera-mãe injetam um poderoso veneno que causa dano inicial e secundário de 1d10 Cons (Fortitude, CD 25). Mesmo para vítimas sem-sucedida no teste de Fortitude, o veneno ainda impõe um modificador de -2 em todos os testes de ataque, perícias e resistência pelos próximos 2d6 minutos.

Vulnerabilidade à Água (Ext): a fera-mãe tem a mesma vulnerabilidade à água das feras comuns.

Fofo

Aventureiros experientes sabem temer certas criaturas amorfas, gelatinosas, que rastejam pelas masmorras devorando tudo em seu caminho. Existe, contudo, uma variedade inofensiva e facilmente domesticável destes seres. Estudiosos preferem chamá-lo de plasmóide doméstico, mas o nome popular é bem mais adequado: "fofo".

O bicho lembra uma grande massa de pão, tanto na consistência quanto na cor. É quente e macio ao toque. São muito afetuosos e apreciam o toque e calor do corpo humano. À noite costumam se esgueirar para a cama do dono, enfiando-se sob o cobertor (ou substituindo o próprio cobertor). Produzem um ruído característico, algo parecido com "brl-brl-brl".

Fofo: ND 1; Gosma média; Tend. Geralmente Neutra; DVs 1d10+5 (10 PVs); Inic +3; Desloc. 9m; CA 15 (+3 Des, +2 natural); Ataques: corpo a corpo: tentáculo +1 (dano 1d4); Qualidades Especiais: Percepção às Cegas, Qualidades de Gosma, Alterar Forma, Evasão, Imunidade a Dano; Fort +0, Ref +1, Von +0; For 10, Des 13, Cons 10, Int 6, Sab 8, Car 9.

Progressão: 2-4 DVs (Médio).

Alterar Forma (Ext): um fofo pode pode produzir tentáculos para manipular objetos, ou moldar seu corpo em formas variadas; uma tenda, travesseiro, pára-quedas, saco-de-dormir, bola de praia e quaisquer outras. Não pode assumir formas que exijam uma consistência muito dura, como lâminas ou ferramentas, pois é macio demais para isso. Nenhuma forma pode se fazer passar facilmente por um objeto verdadeiro, pois todas têm o aspecto "fofo" da criatura (um teste de Observar com CD 5 é suficiente para notar a diferença).

Imunidade a Dano (Ext): graças à sua consistência, fofos não sofrem dano por armas cortantes e perfurantes. Armas de contusão causam dano pela metade. Bônus e habilidades mágicas causam dano normal.

Evasão (Ext): fofos possuem a habilidade Evasão Aprimorada, como a habilidade de familiares, descrita na pág. 51 do *Livro do Jogador*.

Gafanhoto-Tigre

Em alguns locais de Arton, como Galrasia e certas áreas da Grande Savana, os gafanhotos-tigre ocupam o lugar dos grandes gatos na cadeia alimentar. Estes enormes insetos medem quase 3m de comprimento, são amarelos com listras negras e comportam-se de forma muito parecida com os tigres verdadeiros. Embora tenham asas, os gafanhotos-tigres perderam a habilidade de voar; suas asas são apenas vestigiais.

Gafanhotos-tigre são encontrados em florestas, campos, savanas e montanhas. Alguns são solitários, outros atacam em bandos de 1d6 indivíduos. Tendem a ser noturnos, mas também são ativos durante a manhã e tarde — raramente no calor do meio-dia. Sua técnica de caça favorita é rastejar no capim alto, escondidos por sua camuflagem de listras, espreitando perto de rios e lagos onde suas presas bebem água. Depois de se aproximar, atacam saltando sobre a vítima escolhida: um gafanhoto-tigre pode saltar até 6m de altura e 10m de distância, duas vezes mais que um tigre verdadeiro.

Gafanhoto-Tigre: ND 4; Inseto Grande; Tend. Geralmente Neutra; DVs 6d8+12 (39 PVs); Inic +3; Desloc. 15m; CA 18 (-1 tamanho, +3 Des, +6 natural); Ataques: corpo a corpo: mordida +8 (dano 2d6+4); Ataques Especiais: Bote, Agarrar Aprimorado; Qualidades Especiais: Inseto, Camuflagem; Fort +7, Ref +5, Von +2; For 19, Des 17, Cons 15, Int –, Sab 10, Car 6.

Perícias: Esconder-se +5, Furtividade +5, Observar +4, Ouvir +6, Sobrevivência +4.

Talentos: Foco em Arma (mordida), Prontidão.

Avanço: 7-9 DVs (Grande).

Bote (Ext): se o gafanhoto-tigre salta sobre um inimigo na primeira rodada de combate, ele pode fazer um ataque total, mesmo se já tiver usado sua ação de movimento.

Camuflagem (Ext): graças à sua coloração, gafanhotos-

tigres recebem um bônus racial de +4 em Esconder-se em vegetação alta.

Perícias (Ext): gafanhotos-tigre recebem um bônus natural de +6 em Saltar, e não são restritos à distância e altura pelo seu tamanho. Além disso, devido à localização de seus órgãos auditivos (no alto de seus "joelhos"), eles também recebem um bônus racial de +2 em Ouvir.

Golfinho

O golfinho artoniano é muito parecido com o animal de mesmo nome nativo da Terra, apenas um pouco maior. A grande diferença é que eles podem usar seu sonar como arma — seja para atordoar ou matar.

Em geral, quando desejam apenas abater peixinhos para comer ou nocautear predadores, eles optam pelo disparo atordoador — que não causa dano, apenas ataca o sistema nervoso do alvo. Mas quando está muito assustado, o golfinho pode emitir um gincho de alta-frequência capaz de arrancar a carne dos ossos!

Felizmente, apesar desse imenso poder de destruição, golfinhos são mansos, afetuosos e muito inteligentes. Apreciam muito a companhia humana e semi-humana — eles são conhecidos por acompanhar embarcações e nadadores, fazendo piruetas à sua volta e pedindo afagos.

Muitas tribos de elfos-do-mar consideram os golfinhos seus semelhantes. Além disso, muitos elfos-do-mar podem se transformar em golfinhos, mas poucos possuem seu ataque sônico (veja os talentos Forma do Mar e Ataque Sônico, em "Novos Talentos").

Golfinho: ND 2; Animal médio; Tend. Geralmente Neutra e Bondosa; DVs 3d8+3 (17 PVs); Inic +3; Desloc. Natação 24m; CA 15 (+3 Des, +2 natural); Ataques: corpo a corpo: cabeçada +4 (dano 2d4); Ataques Especiais: Ataque Sônico; Qualidades Especiais: Percepção às Cegas; Fort +4, Ref +6, Von +1; For 11, Des 17, Cons 13, Int 8, Sab 12, Car 6.

Perícias: Ouvir +10, Observar +10.

Talentos: Acuidade com Arma (cabeçada).

Progressão: 4-7 DVs (Grande).

Ataques Sônicos (Ext): golfinhos artonianos podem fazer dois tipos de ataques sônicos: *Atordoante* – o alvo faz um teste de Fortitude (CD 14) ou fica atordoado e imobilizado durante 1d6 rodadas; *Alta Frequência* – o alvo sofre 3d6 pontos de dano por este ataque sônico e fica surdo durante 1d6 rodadas, a menos que passe em um teste de Fortitude (CD 14); neste caso, sofre apenas metade do dano e fica atordoado durante 1d6 rodadas. Ambas as habilidades podem afetar alvos em um cone de 10 metros de comprimento (e mesma largura final) logo à frente da cabeça do golfinho. Não há limite para o uso dessas habilidades.

Kill'bone

Esta estranha espécie de cão selvagem tem uma armadura óssea externa, revestida de espinhos, e uma longa cauda espinhosa. Essa couraça torna o bicho bastante resistente, e bem mais perigoso que um lobo comum. Ele pode atacar normalmente com a mordida ou rolar sobre o inimigo para rasgá-lo com seus espinhos.

Seu nome vem de um antigo dialeto anão, e significa "osso assassino". O kill'bone é um bicho de estimação popular em Doherimm, onde são usados pelas patrulhas para farejar e atacar invasores. Kill'bones odeiam os trolls, e começam a rosnar furiosamente quando sentem seu cheiro — mais uma razão para que os anões apreciem muito estes bichos.

Em estado selvagem, kill'bones vivem em matilhas que caçam nas cavernas de Doherimm. Eles jamais atacam anões, mas serão agressivos com quaisquer outras criaturas. Podem, contudo, ser amansados com um teste bem-sucedido de Adestrar Animais ou Empatia com Animais (CD 15).

Kill'bone: ND 2; Besta Média; Tend. Sempre Neutra; DVs 2d10+4 (15 PVs); Inic +2; Desloc. 12m; CA 18 (+2 Des, +6 natural); Ataques: Corpo a corpo: mordida +3 (dano 1d6+3); Qualidades Especiais: Faro, Espinhos; Fort +5, Ref +5, Von +1; For 15, Des 15, Cons 15, Int 2, Sab 12, Car 6.

Perícias: Ouvir +5, Observar +5, Sobrevivência +7.

Progressão: 3-5 DVs (Média), 6-7 DVs (Grande).

Espinhos (Ext): kill'bones podem atacar usando seus espinhos nas costas. Ele fazem um ataque corpo-a-corpo (pois não conseguem disparar esses espinhos) e causam 2d6 pontos de dano (Reflexos, CD 15, para metade do dano).

Perícias (Ext): kill'bones odeiam trolls, por isso recebem um bônus racial de +2 em testes de Ouvir, Observar e Sobrevivência (para segui-los usando o Faro) relacionados a essas criaturas.

Lobo-das-Cavernas

Este ancestral pré-histórico do lobo ainda pode ser encontrado em numerosas regiões de Arton, especialmente Galrasia. Tem pelagem cinza-azulada, olhos vermelhos e uma fila dorsal de placas ósseas cortantes, que muitos povos tribais usam para fabricar lanças. Para os lobos, elas não servem como arma: estudiosos acreditam que elas são apenas atrativos sexuais (apenas machos as possuem). Lobos-das-cavernas formam haréns com um macho no comando de até 2d6+2 fêmeas.

Goblins costumam capturar filhotes destes lobos e treiná-los como montarias. Apenas as fêmeas podem ser cavalgadas (a crista cortante dos machos tornaria essa tarefa um tanto dolorida...), mas os machos também podem ser treinados para guarda e ataque. Na verdade, a Favela dos Goblins em Valkaria costuma abrigar algumas destas feras em lugares secretos: a guarda da cidade realiza expedições regulares para encontrar e exterminar os bichos, mas nunca conseguiu acabar com todos eles.

Lobo-das-Cavernas: ND 3; Animal Grande; Tend. Sempre Neutra; DVs 6d8+18 (45 PVs); Inic +2; Desloc. 15m; CA 15 (-1 tamanho, +2 Des, +4 natural); Ataques: corpo a corpo: mordida +10 (dano 1d8+10); Ataques Especiais: Imobiliza-

ção Aprimorada, Qualidades Especiais: Faro; Fort +8, Ref +7, Von +6; For 25, Des 15, Cons 17, Int 2, Sab 12, Car 10.

Perícias: Esconder-se +5, Ouvir +6, Furtividade +5, Observar +6, Sobrevivência +2.

Progressão: 7-18 DVs (Grande).

Imobilização Aprimorada (Ext): um lobo-das-cavernas que acerte um ataque de mordida pode Imobilizar sua vítima como uma ação livre (*Livro do Jogador*, pág. 139), sem causar ataques de oportunidade.

Perícias (Ext): lobos-das-cavernas recebem um bônus racial de +1 em Ouvir, Furtividade e Observar, e um bônus racial de +2 em Esconder-se. Ao usar seu Faro para seguir alguém, recebem um bônus de +4 (não incluso em suas perícias).

Mastim de Megalon

A criação destes cães imensos é atribuída a Megalon, um antigo e conhecido sumo-sacerdote de Megalokk, o Deus dos Monstros. Apenas uma de suas muitas tentativas de espalhar sobre Arton monstros cada vez maiores e mais terríveis...

Estes cães imensos medem até 7m de comprimento e 2,5 m de altura na cernelha (base do pescoço). Apesar do tamanho, comportam-se como cães normais. Em estado selvagem, existem em matilhas de 1d6+1 nas Montanhas Sanguinárias. Domesticados, são bastante utilizados como bestas de carga e de ataque nos exércitos de Tapista, o Reino dos Minotauros.

O típico mastim de Megalon é negro, de focinho curto e orelhas caídas, lembrando um cão do tipo molossóide (buldogue, rottweiler, boxer, fila...). Mas também existem raças aparentadas aos lupóides (pastor alemão, collie, dobermann...) e, nas Montanhas Uivantes, ao cão-esquimó (husky siberiano, malamute do Alaska...).

Mastim de Megalon: ND 5; Animal Enorme; Tend. Sempre Neutra; DVs 10d8+60 (105 PVs); Inic +0; Desloc. 18m; CA 17 (-2 tamanho, +9 natural); Ataques: corpo a corpo: mordida +21 (dano 2d6+10); Qualidades Especiais: Faro; Fort +15, Ref +7, Von +4; For 31, Des 11, Con 23, Int 2, Sab 12, Car 6.

Perícias: Ouvir +7, Observar +7, Natação +13, Sobrevivência +1.

Talentos: Grande Fortitude, Prontidão.

Progressão: 11-15 DVs (Enorme).

Perícias: mastins de Megalon recebem +6 em seus testes de Sobrevivência ao seguir alguém usando o Faro.

Megadásipo

Megadásipos são grandes tatus que possuem alguns aspectos humanóides, como o tronco (às vezes) ereto, e membros que podem ser chamados de "braços". Eles poderiam ser chamados também de homens-tatu, mas não demonstram nenhuma inteligência.

Carnívoras, essas criaturas atacam com enormes garras escavadoras (se elas quebram pedras, imaginem o que fazem com uma pobre vítima!) até a morte da vítima, e então começar a comer. São praticamente cegos, guiando-se por sons, vibrações e cheiros — e por isso não são afetados por magias que envolvem visão ou escuridão, especialmente ilusões.

Megadásipo: ND 7; Besta Grande; Tend. Geralmente Neutra; DVs 6d10+36 (69 PVs); Inic +0; Desloc. 9m, Escavar 6m; CA 17 (-1 tamanho, +8 natural); Ataques: corpo a corpo: 2 garras +12 (dano 2d6+3 cada); Ataques Especiais: Atacar Objetos; Qualidades Especiais: Faro, Quase Cego, RM 10, Percepção às Cegas, Fechar; Fort +11, Ref +5, Von +2; For 25, Des 10, Con 22, Int 4, Sab 10, Car 4.

Perícias: Escalar +9, Esconder-se +2, Procurar +5, Ouvir +8, Senso de Direção +6.

Talentos: Foco em Arma (garra), Tolerância.

Megadásipo

Progressão: 7-10 DVs (Grande).

Atacar Objetos (Ext): graças às enormes garras, o megadásipo pode atacar objetos (não metálicos) ignorando a o valor de dureza, causando dano direto.

Quase Cego (Ext): o megadásipo tem visão pouco desenvolvida, se orientando mais pelo olfato e pelas vibrações. Essa criatura é imune a magias que afetem a visão ou que tenham elementos visuais.

Fechar (Ext): a criatura pode se "fechar", se enrolando em sua carapaça, como um grande tatu. Nessa posição, ele recebe um bônus de CA +6. Sua carapaça também confere RM 10 mesmo quando "aberto". Ele também se parece mais com rochas, o que concede +4 em Esconder-se.

Perícias: o megadásipo tem um bônus racial de +6 em Senso de Direção, Procurar e Ouvir. Quando está "fechado" ele recebe um bônus de circunstância de +6 em Esconder-se.

Pantera-do-Vidro

A pantera-do-vidro lembra um tigre dentes-de-sabre, com seu grande tamanho e longas presas. As diferenças mais marcantes são o pêlo castanho-avermelhado e o ameaçador brilho metálico em suas garras e presas.

Esta pantera vive nas regiões mais quentes e inóspitas do Deserto da Perdição — lugares tão quentes que, em certas épocas do ano, a areia derrete e se transforma em pântanos de vidro liquefeito. Nesse período mortal a pantera permanece segura em uma toca profunda; apenas ao anoitecer, quando o vidro esfria e endurece, ela abandona a toca para caçar — usando as garras para estilhaçar o vidro que bloqueia a saída.

Panteras-do-vidro absorvem metais da natureza, lambendo minerais das rochas. Como resultado, possuem garras e presas extremamente cortantes, talvez as mais perigosas do mundo animal.

Panteras-do-vidro são mais espertas que os felinos em geral, mostrando a inteligência aproximada de um cão. Capturá-las e domesticá-las é possível, mas tão perigoso que poucos se arriscam; elas podem matar seus treinadores mesmo por acidente.

Pantera-de-Vidro: ND 7; Besta Grande; Tend. Geralmente Neutra; DVs 8d10+24 (68 PVs); Inic +2; Desloc. 12m; CA 17 (-1 tamanho, +2 Des, +6 natural); Ataques: corpo a corpo: 2 garras +11 (dano 1d6+6 cada), mordida +6 (dano 1d8+3); Ataques Especiais: Saltar, Agarrar Aprimorado, Patas Traseiras (1d6+3 cada), Garras Afiadas; Qualidades Especiais: Faro; Fort +9, Ref +8, Von +7; For 23, Des 15, Con 17, Int 6, Sab 12, Car 12.

Perícias: Esconder-se +5, Furtividade +9, Observar +4, Ouvir +4, Saltar +10.

Progressão: 9-10 DVs (Grande).

Garras Afiadas (Ext): as garras de uma pantera-de-vidro são consideradas armas mágicas com *lâmina afiada*, com margem de ameaça 18-20 e multiplicador x3. Caso a segunda rolagem para determinar o acerto crítico seja também 18-20, neste o ataque decepou um braço ou perna da vítima (25% de chance para cada membro).

Pássaro do Caos

Os clérigos de Nimb dizem que estas aves, idênticas a corvos comuns, foram criadas pela mão do Deus do Caos. Elas são puras manifestações do acaso, da sorte e do azar, trazendo consigo o imprevisível e o inesperado.

A presença de um ou mais pássaros do caos distorce as leis da probabilidade na área onde se encontram, trocando a sorte pelo azar. Coisas que deveriam dar certo dão errado, e vice-versa. Sabe-se de grupos de aventureiros que pereceram em batalhas quase ganhas, simplesmente porque um destes pássaros surgiu de repente e virou a maré da sorte. Os clérigos de Nimb parecem ser os únicos imunes a esse poder, sendo comum que adotem uma destas aves como "mascote". Claro que isso vai trazer problemas para seus eventuais companheiros...

Estas aves são criaturas sagradas, protegidas pelo deus Nimb. Matar uma delas, mesmo por acidente, atrai sobre o criminoso uma maldição. Pelo resto de sua vida, todas as noites, a vítima rola um dado: se o resultado for par, ela vai acordar como homem na manhã seguinte; se for ímpar, será uma mulher. Não existe forma conhecida de reverter essa maldição.

Pássaros do Caos: ND 1; Besta Mágica Miúda; Tend. Sempre Caótica e Neutra; DVs ½ d10 (2 PVs); Inic +2; Desloc. 3m, 12m Voando (Média); CA 14 (+2 tamanho, +2 Des); Ataques: corpo a corpo: bico +4 (dano 1d4-2 cada, min. 1); Qualidades Especiais: Inverter Sorte; Fort +2, Ref +4, Von +2; For 4, Des 15, Con 10, Int 2, Sab 14, Car 8.

Perícias: Observar +6, Ouvir +6.

Talentos: Acuidade com Arma (bico).

Progressão: —

Inverter Sorte (Sob): qualquer teste de ataque, perícia ou resistência realizado a até 50m de um destes pássaros terá resultado contrário — um acerto é considerado um erro, e um erro é considerado um acerto. Por exemplo, para uma DC 15, rolar um resultado abaixo de 15 resulta em sucesso, enquanto 15 ou mais é um fracasso. Acertos e falhas críticas também funcionam de forma invertida.

Predador-Toupeira

O predador-toupeira não se parece com uma toupeira, exceto por seus hábitos subterrâneos; e nem é um predador, mas sim um herbívoro pacífico que se alimenta apenas de raízes e minerais. Trata-se de uma criatura mansa, mas a aparência grotesca e hábitos curiosos terminam por apavorar todos aqueles que a encontram.

O predador é um humanóide básico em aparência. Apenas a cabeça foge por completo à estrutura humana, mais lem-

brando uma combinação de lobo, crocodilo e inseto. Os olhos são grandes e sensíveis à luz, capazes de ver mesmo na treva mais completa. A boca é desdentada, mas os lábios fortes podem esmagar pedras com a mesma delicadeza com que colhem raízes. As mãos têm três dedos e um polegar, e os pés apenas três dedos — um deles no calcanhar, oposto aos outros. De suas costas nascem quatro longos tentáculos. A maior parte do corpo tem pelagem áspera, de cor castanha; cabeça, antebraços, pernas e tentáculos são revestidos com uma espessa couraça.

A forma humanóide do corpo não é própria para escavações, e apenas sua imensa força permite uma boa locomoção subterrânea. Mesmo sendo capaz de escavar com grande velocidade, o predador prefere habitar grandes cavernas naturais. Com as ágeis garras e tentáculos ele salta em meio às formações rochosas; o predador usa estalagtites e estalagmites como os macacos usam galhos e árvores.

Em combate, o predador é perigosíssimo. Os afiados e espinhosos tentáculos, capazes de perfurar rocha para ancorar o predador no teto das cavernas, podem empalar um inimigo com a mesma facilidade.

Apesar de tudo isso, não há grandes motivos para temer o predador-toupeira. Ele luta apenas quando acuado, ou na defesa de sua toca. Infelizmente, o predador tem por hábito roubar pequenos aparelhos e ferramentas — ao que parece, a criatura diverte-se tentando entender o funcionamento dessas coisas. Grandes problemas podem surgir quando um predador-toupeira aprende a usar um objeto mágico...

Existe outro motivo que pode levar a um confronto com o predador: em sua curiosidade inocente, ele também levará para a toca qualquer pessoa ferida ou inconsciente que encontrar. Não lhe fará mal, podendo até alimentá-la e protegê-la, mas também não permitirá que saia da toca. Eventuais equipes de resgate serão tratadas como inimigos.

Predador Toupeira: ND 4; Aberração Média; Tend. Sempre Caótica e Neutra; DVs 6d8+12 (39 PVs); Inic +3; Desloc. 9m, Escavando 6m; CA 16 (+3 Des, +3 natural); Ataques: corpo a corpo: 4 tentáculos +8 (dano 1d4+4 cada); Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado, Espremer (2d4+4); Qualidades Especiais: Faro, Visão no Escuro 18m; Fort +6, Ref +5, Von +6; For 20, Des 16, Con 15, Int 8, Sab 12, Car 6.

Perícias: Equilíbrio +9, Escalar +8, Esconder-se +7, Furtividade +7, Observar +7, Ouvir +7, Procurar +5, Punga +5, Sobrevivência +5.

Talentos: Ataques Múltiplos, Foco em Arma (tentáculos), Grande Fortitude, Prontidão.

Progressão: 7-10 DVs (Grande).

Agarrar Aprimorado (Ext): o predador-toupeira pode agarrar uma vítima com seus tentáculos (como descrito na habilidade Agarrar Aprimorado, *Livro dos Monstros*, página 9) e espremê-la nas rodadas seguintes, causando 2d4+4 pontos de dano.

Perícias: o predador-toupeira recebe um bônus racial de +4 em Equilíbrio e Escalar graças a seus tentáculos.

Random

O monstro conhecido como random parece ser outra criação de Nimb para o mundo de Arton. Esta criatura agressiva é totalmente invulnerável a ataques de qualquer tipo, exceto um — sua única fraqueza. Infelizmente, essa fraqueza muda de tempos em tempos, sendo quase impossível conhecê-la antes de enfrentar o monstro.

Um random é grande e forte como um gigante (em média 10m de altura), mostrando um corpo humanóide coberto com pele rochosa. Ele tem vegetação crescendo nas costas — uma evidência de que estas criaturas devem passar muito tempo enterradas, talvez em hibernação, despertando de tempos em tempos para espalhar destruição pelas redondezas. Não tem olhos, mas é capaz de perceber inimigos mesmo quando estão escondidos ou invisíveis. O random ataca com os punhos massivos, ou então disparando grandes rochas.

Random: ND 20; Besta Mágica Colossal; Tend. Caótica e Neutra; DVs 45d10+675 (922 PVs); Inic +7; Desloc. 9m.; CA 25 (-8 tamanho, +3 Des, +20 natural); Ataques: corpo a corpo: 2 punhos +51/+46 (dano 2d8+18 cada) ou à distância: rochas +40/+35 (dano 2d10+18); Qualidades Especiais: Invulnerabilidade, Regeneração 10, Vulnerabilidade Aleatória, RM 32, Imunidades, Visão no Escuro 18m, Visão na Penumbra; Fort +43, Ref +32, Von +27; For 47, Des 16, Cons 40, Int 2, Sab 8, Car 10.

Perícias: Observar +17, Ouvir +17, Procurar +12.

Talentos: Ambidestria, Ataque Poderoso, Combater com Duas Armas, Foco em Arma (arremessar pedras), Foco em Arma (punhos), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Trepassar, Trespassar Aprimorado.

Progressão: —

Invulnerabilidade (Sob): o random possui Redução de Dano 60 contra todo e qualquer ataque, normal ou mágico, exceto aquele que constitui sua fraqueza. Sua RD não pode ser vencida por nenhum tipo de arma mágica, não importando seu bônus mágico. Ele também é imune a ataques furtivos, acertos decisivos, e efeitos de morte.

Vulnerabilidade Aleatória (Sob): cada vez que desperta, o random é vulnerável a certo tipo de ataque, que ignora sua Invulnerabilidade e causa dano normal.

Regeneração (Sob): quando ferido, o random regenera 10 Pontos de Vida por rodada.

Vulnerabilidade Aleatória (Sob): o random é vulnerável a certo tipo de ataque, que ignora sua Invulnerabilidade e causa dano normal. Essa fraqueza muda cada vez que a criatura desperta. Role 1d8 na seguinte tabela:

1) Corte.	**5)** Frio.
2) Perfuração.	**6)** Fogo.
3) Concussão.	**7)** Eletricidade.
4) Ácido.	**8)** Sônico.

Note que magias ligadas a alguns Caminhos Elementais permitem explorar a vulnerabilidade atual. Por exemplo, sendo eletricidade igual a Ar + Luz (veja em "Tipos de Energia"), um random vulnerável a eletricidade pode sofrer dano por magias do Ar e da Luz.

Quaisquer outras magias que não causam dano funcionam normalmente contra o random, e estão sujeitas à sua RM e testes de resistência.

Tigre-de-Hyninn

O tigre-de-Hyninn é uma fera sobrenatural que acredita-se ser resultante de experimentos realizados há séculos por magos muito poderosos, por ordem do Deus da Trapaça. Eles se espalharam por toda Lamnor, onde são temidos até mesmo pelos goblinóides.

Na verdade, a fera é chamada de "tigre" apenas por seu rugido — sua verdadeira aparência é desconhecida, uma vez que o animal parece sempre desfocado, indefinido, impossível de enxergar com clareza. Nenhuma forma especial de visão parece funcionar. Mesmo depois de morto (nas raríssimas ocasiões em que isso ocorre) sua figura parece um simples borrão escuro.

A configuração anatômica do animal parece variar — talvez porque os relatos que descrevem sua forma sejam conflitantes, ou talvez porque seja realmente capaz de mudar de forma. Ele pode ter de uma a três cabeças, quatro a seis patas, e 1d6-2 estruturas de ataque semelhantes a tentáculos.

Atacar o tigre-de-Hyninn exige sempre grande habilidade, considerando sua camuflagem natural. Mesmo as magias ou ataques que acertam automaticamente (como *Míssil Mágico*) tem 30% de chance de errá-lo. Pela impossibilidade de prender o bicho em armadilhas, acredita-se que o tigre tenha habilidade similar à magia de *Teletransporte*.

Tigre-de-Hyninn: ND 5; Besta Mágica Grande; Tend. Sempre Caótica e Neutra; DVs 6d10+18 (68 PVs); Inic +2; Desloc. 12m; CA 16 (-1 tamanho, +2 Des, +5 natural); Ataques: corpo a corpo: 2 garras +10 (dano 1d6+4 cada), mordida +8 (dano 1d8+4); Ataques Especiais: Membros Extras; Qualidades Especiais: Borrão, Habilidades Semelhantes a Magia, Visão no Escuro 18m, Visão na Penumbra; Fort +8, Ref +8, Von +3; For 18, Des 15, Cons 16, Int 7, Sab 12, Car 8.

Perícias: Escalar +7, Esconder-se +10, Furtividade +10, Observar +6, Ouvir +6.

Talentos: Ataques Múltiplos, Esquiva, Prontidão.

Progressão: 7-9 DVs (Grande), 10-18 DVs (Enorme).

Borrão (Sob): tigres-de-Hyninn são naturalmente desfocados, envoltos em uma efeito de distorção que permanece ativo mesmo depois que morrem. Da mesma forma que a magia *Nublar*, este efeito concede meia camulfagem (20% de chance de falha). *Ver o Invisível* não anula este efeito, mas *Visão da Verdade* sim.

Membros Extras (Ext): como uma criatura do caos, a forma do tigre-de-Hyninn é variável. Ele pode possuir membros extras, ou até cabeças extras. Cada tigre possui 1d4 tentáculos (ataque +8, dano 1d6+2), 1d4+1 pares de patas (tornando-o imune a *Área Escorregadia* e oferecendo +2 em Equilíbrio e Escalar) e 1d4 cabeças (ataques de mordida extras, mesmo bônus de ataque e dano, +2 em Observar e Ouvir). Um tigre-de-Hyninn que tenha todos os membros extras na quantidade máxima possui ND 6.

Perícias: o tigre-de-Hyninn tem um bônus racial de +4 em Esconder-se (considerando que se consiga discernir sua localização através de *Nublar*) e Furtividade.

***Piscar* (SM):** existe uma chance de 60% de que o tigre-de-Hyninn possua esta habilidade, ativa o tempo todo.

***Teletransporte* (SM):** existe uma chance de 40% de que o tigre-de-Hyninn possua esta habilidade, utilizável até três vezes por dia.

Trobo

Trobos, ou "pássaros-boi", são enormes aves parecidas com grandes avestruzes com chifres, couro e casco parecidos de búfalo ou touro. As fêmeas também possuem chifres, embora menores. Possuem umas poucas penas que servem apenas como decoração. Não têm asas. Alcançam facilmente 3m de altura, mas a média é de 2,5m.

Muito dóceis, os trobos são apreciados nas fazendas do Reinado como animais de carga e tração — especialmente em lugares onde há crianças. Um trobo domesticado pode ser muito mais forte que um touro comum, e menos perigoso. Trobos são muito dóceis e apreciam a companhia de humanos e semi-humanos. Casos de ataques de trobos a pessoas são ainda mais raros que os ataques de bois.

Esses grandes animais têm hábitos alimentares combinados de pássaros e animais ruminantes. Consomem vários tipos de grama e vegetais, mas completam sua dieta com pequenos insetos ("pequenos" quer dizer menores que coelhos) e larvas. Alguns trobos selvagens parecem caçar insetos gigantes, que eles matam a golpes de bico. Curiosamente, a carne de mamíferos e répteis parece não atrair os trobos.

É comum ver trobos engolindo pequenas pedras. Não são alimento, como muitos pensam: elas ajudam a triturar os alimentos no estômago, uma vez que o animal não tem dentes para mastigar.

Trobos são mais resistentes à magia que um animal normal. Devido a esse fato, dizem que os magos não gostam ou têm medo deles. Curiosamente, anões também não gostam muito dos trobos — e parece que as aves reconhecem esse desafeto, pois não têm nenhuma afeição por anões. Se algum membro dessa raça tenta cavalgar um trobo, o resultado não é muito agradável...

Os pássaros-boi costumam defender com a vida sua "família" humana adotiva. São comuns histórias de trobos que atacam bandidos ou monstros que ameaçam seus donos. Trobos

têm olhos grandes para seu tamanho; é comum que recebam nomes ligados à visão, como "Zóiudo", "Corujão", "Atento"...

Trobos também existem em estado selvagem, sendo estes um pouco mais agressivos e reclusos; atacam apenas para defender a família ou para caçar (em geral insetos gigantes), normalmente fugindo diante de qualquer ameaça maior. Seus chifres são mais afiados que os de um trobo domesticado (+1 para ataques e dano).

Trobos não têm penas como os outros pássaros, mas um couro resistente e com pêlos curtos, como os bovinos. O couro dos trobos é escuro, mas já foram vistos animais malhados ou em cores claras. Trobos albinos são muito raros e alcançam bons preços. Graças a seu tronco largo volumoso e vários depósitos de gordura, é muito confortável cavalgar um trobo. Eles são lentos se comparados a um cavalo, mas demoram muito mais para se cansar; podem andar de oito a dez vezes mais tempo antes de parar para descansar.

Quando jovens, trobos podem ser usados em corridas. Eles são mais leves e rápidos que os adultos (Desloc. 18m, –3 em Cons e For). Quando atingem a idade adulta, aos dois anos, ficam mais lentos e pesados.

Trobo: ND 2; Besta Grande; Tend. Sempre Neutra; DVs 4d10+12 (41 PVs); Inic +2; Desloc. 15m.; CA 15 (-1 tamanho, +2 Des, +4 natural); Ataques: corpo a corpo: 1 bico +7 (dano 1d8+4) ou chifres +7 (dano 2d6+4); Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18m, Visão na Penumbra, RM 14; Fort +7, Ref +6, Von +4; For 19, Des 14, Cons 16, Int 4, Sab 12, Car 10.

Perícias: Equilíbrio +3, Observar +5, Ouvir +3, Procurar +3, Saltar +5, Senso de Direção +3.

Talentos: Tolerância, Vontade de Ferro.

Progressão: 5-10 DVs (Grande).

Perícias: trobos recebem um bônus racial de +2 em Observar e Procurar, graças a seus olhos desenvolvidos.

Tumarkhân de Khubar

Tumarkhân

Este lagarto imenso é encontrado apenas na ilha-reino de Khubar, onde os nativos aprenderam a domesticá-lo como animal de montaria, carga e tração. É do tamanho de um elefante, e utilizado para as mesmas tarefas.

Ao contrário dos lagartos comuns, que se arrastam sobre a barriga, o tumarkhân tem patas robustas que mantêm o corpo do animal bem acima do solo. A cauda é muito curta, mal chegando ao chão. O couro tem coloração que vai do verde-acinzentado ao castanho claro. Os olhos são pequenos e bovinos. Duas grandes presas de marfim se projetam da boca, usadas como defesa e para derrubar árvores — cujas folhas e frutos alimentam o animal.

Embora não seja tão inteligente quanto o elefante, o tumarkhân é muito dócil e fácil de domesticar. Mesmo aqueles que vivem em estado selvagem podem, com algum cuidado, ser amansados e cavalgados por estranhos. Só lutam quando se sentem ameaçados, atacando com as presas ou as patas dianteiras.

Ao contrário do que ocorre com a maioria dos grandes animais, as fêmeas tumarkhân sempre têm ninhadas de dois ou até três filhotes. O parto costuma ser difícil; os nativos de Khubar ajudam a mãe nessas ocasiões.

Tumarkhân: ND 8; Besta Enorme; Tend. Sempre Neutra; DVs 11d10+55 (115 PVs); Inic +0; Desloc. 12m; CA 15 (-2 tamanho, +7 natural); Ataques: Corpo a corpo: presas +16 (dano 2d6+15) ou 2 patas+11 (dano 2d6+5 cada); Qualidades Especiais: Faro; Fort +12, Ref +7, Von +4; For 30, Des 10, Cons 21, Int 2, Sab 13, Car 8.

Perícias: Ouvir +6, Observar +6.

Progressão: 12-22 DVs (Enorme).

Zangões-do-Pesadelo

Certos estudiosos teorizam a existência do Reino dos Pesadelos — uma dimensão diabólica de onde emana todo o mal do universo. Este reino terrível de castelos biomecânicos é governado pelos Lordes do Pesadelo, que constantemente tramam a invasão e conquista de Arton. Felizmente, durante as raras vezes em que estas criaturas conseguiram chegar a Arton, foram detidas e expulsas por valorosos heróis.

Quando conseguem se manifestar neste mundo, esses Lordes tratam de gerar soldados para protegê-los. Os zangões-do-pesadelo parecem ser a casta mais baixa de soldados que servem os Lordes do Pesadelo em seu reino natural. Encontrar um bando destes pode significar que uma invasão está em andamento.

Um zangão tem o corpo de um grande cão esquelético, medindo quase 2m de comprimento (excetuando a cauda), com pele translúcida e ossos de aspecto metálico. A cabeça tem uma perturbadora semelhança com um crânio humano. A longa cauda atua como um tipo de tentáculo, capaz de atingir alvos a até 4m de distância. A ponta da cauda apresenta uma arma ou ferramenta diferente para cada indivíduo.

Os zangões são imunes a todos os venenos, gases, doenças e ácidos. Também não podem ser afetados por poderes ou magias que afetam a mente. Na verdade, tentar tocar a mente destas criaturas é um grande risco: qualquer magia ou poder mental usado contra eles se volta para sua origem.

Os zangões têm sentidos muito aguçados. Podem enxergar na escuridão total, detectar movimentos e ver coisas invisíveis. Em combate atacam com uma mordida feroz, com terríveis presas metálicas, e com a cauda. Eles são classificados em tipos diferentes, dependendo do órgão ou arma que trazem na ponta da cauda:

Ceifadores: são os guerreiros mais fortes, encarregados de proteger o ninho central de um Lorde. Têm na cauda uma peça afiadíssima em forma de espada, com efeito *vorpal.*

Patrulheiros: andam em pequenos bandos de 1d6+2 indivíduos. A cauda traz uma perigosa ponta de lança.

Artilheiros: a cauda destes zangões apresenta um órgão em forma de canhão, capaz de disparar setas afiadas. Podem ser encontrados em bandos de 1d6 indivíduos, ou acompanhando patrulheiros.

Peçonhentos: cada bando de patrulheiros apresenta pelo menos um destes. Em vez de uma arma, sua cauda traz um ferrão venenoso. Quando consegue acertar um ataque, provoca apenas um ponto de dano, mas injeta um virulento veneno paralisante.

Constritores: também existe um em cada bando de patrulheiros. Estes zangões têm uma cauda com ventosas, adaptada para agarrar a vítima e apertá-la com força, até que ela não consiga respirar e perca os sentidos. Uma vítima aprisionada só consegue atacar com armas pequenas. Ataques feitos por outros personagens provocam, na vítima, metade do dano que causam ao monstro.

Polivalentes: existe apenas uma chance em seis (1 em 1d6) de encontrar um destes em um bando de Patrulheiros. Este zangão tem quatro caudas, cada uma trazendo os órgãos usados pelos patrulheiros, ceifadores, peçonhentos e constritores (lança, lâmina, ferrão e tentáculo).

Zangões-do-Pesadelo: ND 5 (patrulheiros e artilheiros), ND 6 (peçonhentos e constritores), ND 8 (ceifadores) e ND 10 (polivalentes); Extraplanar Médio; Tend. Sempre Caótica e Má; DVs 5d8+5 (27 PVs); Inic +2; Desloc. 12m.; CA 19 (+3 Des, +6 natural); Ataques: corpo a corpo: mordida +7 (dano 2d6+2), cauda +9 (dano variável); Ataques Especiais: Cauda; Qualidades Especiais: Imunidades, Mente Alienígena, Regeneração 5, RD 10/+2; Fort +4, Ref +4, Von +4; For 14, Des 17, Con 13, Int 6, Sab 8, Car 4.

Perícias: Escalar +8, Observar +5, Ouvir +5, Procurar +3, Saltar +7.

Talentos: Acuidade com Arma (cauda), Ataques Múltiplos, Foco em Arma (cauda).

Progressão: 6-9 DVs (Grande), 10-15 DVs (Enorme).

Imunidades (Sob): todos os tipos de zangões-do-pesadelo são imunes a qualquer dano por ácido, veneno, doenças ou gases. Também são imunes a efeitos que afetem a mente.

Mente Alienígena (Ext): qualquer tentativa de usar uma magia ou efeito mental contra um zangão falha automaticamente e causa um terrível choque de retorno. O personagem que fez a tentativa deve ter sucesso em um teste de Vontade (mesma CD que seria aplicada ao zangão), ou sofrerá os mesmos efeitos de uma magia *Enfraquecer o Intelecto*, como se lançada por um feiticeiro de 9º nível, mas com duração de 1d6 horas.

Cauda (Ext): os zangões se diferenciam por suas caudas e seus ataques especiais. Cada tipo tem na cauda uma peça com formato e habilidade diferentes:

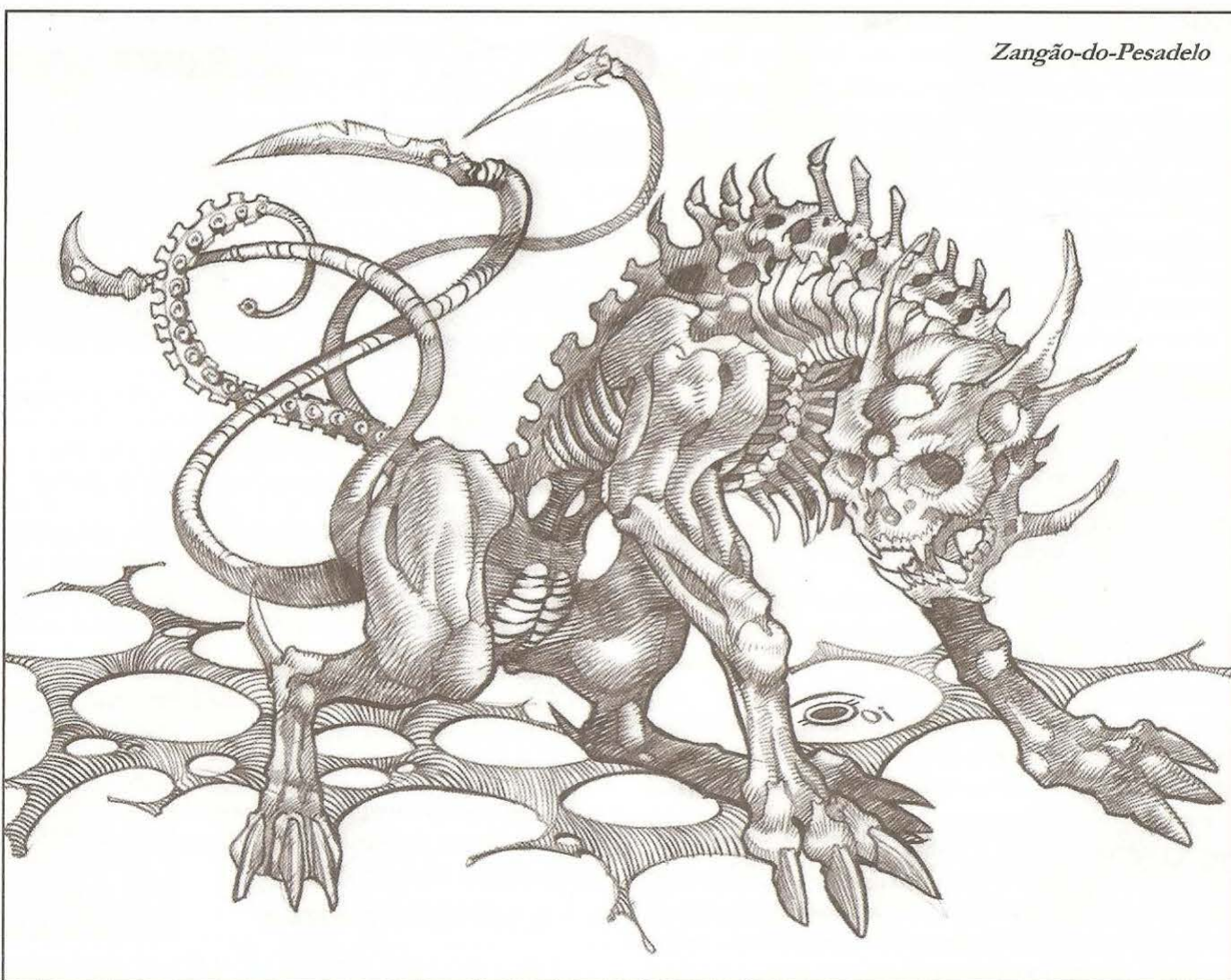
Patrulheiro: tem uma lâmina em forma de lança. Causa dano igual a 2d6 (+2 pela Força do zangão), com margem de ameaça x3, apenas em 20.

Artilheiros: a cauda destes zangões tem um órgão em forma de canhão, que dispara setas afiadas. O zangão pode lançar duas setas por rodada (ataque +9/+4) que causam 1d10 pontos de dano (iguais a virotes de besta pesada).

Peçonhentos: este tipo de zangão possui um ferrão parecido com o escorpiões. Cada ataque causa apenas um ponto de dano, mas injeta veneno paralisante. A vítima precisa passar em um teste de Fortitude (CD 16) ou ficará paralisada por um minuto (10 rodadas), quando deve fazer um segundo teste de Fortitude (mesma CD) ou ficará paralisada por mais 1d6 horas.

Constritores: a cauda destes zangões se parece com um tentáculo de polvo, com ventosas, adaptadas para agarrar sua vítima. Esses zangões possuem a habilidade de Agarrar Aprimorado e causam dano de Constrição igual a 3d6+6 por rodada (sem precisar de ataque). Uma vítima aprisionada sofre metade de qualquer dano que a cauda receber.

Ceifadores: estes guerreiros têm na cauda uma peça afiadíssima em forma de espada, que causa 2d6+2 de dano e tem o mesmo efeito de uma arma mágica *vorpal* (com margem de ameaça 19-20).

Polivalentes: este zangão tem quatro caudas, cada uma trazendo os mesmos órgãos usados pelos patrulheiros, ceifadores, peçonhentos e constritores. Cada uma pode fazer um ataque por rodada (a -2 cada ataque).

Zangão-do-Pesadelo

Open Game License

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: *(a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.*

2. The License: *This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.*

3. Offer and Acceptance: *By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.*

4. Grant and Consideration: *In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.*

5. Representation of Authority to Contribute: *If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.*

6. Notice of License Copyright: *You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.*

7. Use of Product Identity: *You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.*

8. Identification: *If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.*

9. Updating the License: *Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.*

10 Copy of this License: *You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.*

11. Use of Contributor Credits: *You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.*

12. Inability to Comply: *If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.*

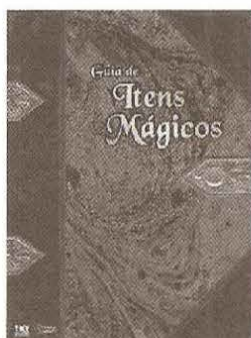
13. Termination: *This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.*

14. Reformation: *If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.*

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Outras Publicações

Se você não encontrou esses livros em sua loja, compre pelo site: www.daemon.com.br

Guia de Itens Mágicos

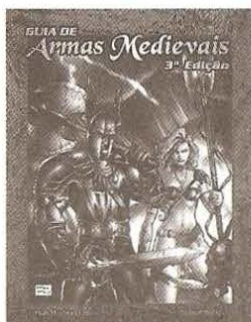
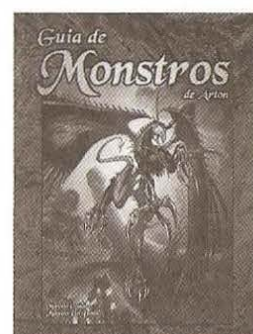
O aguardado livro sobre itens mágicos, artefatos e relíquias finalmente saiu!

Este Guia traz para você cerca de 1.000 novos itens, entre anéis, poções, óleos, elixires, varinhas, cajados, varas, gemas, pedras, amuletos, correntes, braceletes, bolsas, roupas, botas, capas, armaduras, escudos, espadas, machados, lanças e uma infinidade de outros artefatos místicos.

Os Itens Mágicos estão classificados em: fracos, médios e fortes (aqueles itens que sempre acompanham os personagens) e artefatos, cada um com sua história, descrição e características exclusivas, além de um desenho para cada item mágico, assim você pode saber exatamente que tipo de item seu personagem está carregando.

Guia de Monstros de Arton

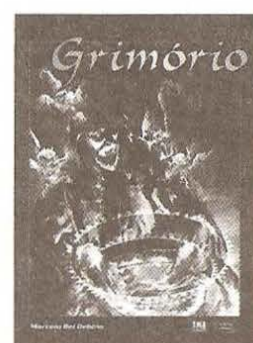
Um dos mais completos manuais de monstros já produzido no Brasil. O Guia de Monstros de Arton contém mais de 300 criaturas, com desenhos, Atributos, Características, Habilidades e Poderes para uso em RPG.

Inclui desde Orcs, Gnolls, Goblins e Ogres até os terríveis Dragões, passando por zumbis, espectros, escorpiões gigantes, hárpias, unicórnios, manticores, serpentes gigantes, trolls e centenas de outras criaturas. O GUIA possui criaturas provenientes das lendas de Arton, criadas e desenvolvidas pelos Autores de TORMENTA.

Guia de Armas Medievais

Este é o segundo de uma série de livros que visam auxiliar aos Mestres e dar mais opções aos Jogadores de RPG. Neste Guia de Armas você encontrará quase 200 tipos diferentes de armas detalhadas, desde as mais inocentes facas de cozinha e dardos de arremesso até a temida Dragonlance, passando por machados, espadas, maças e muitas, muitas outras.

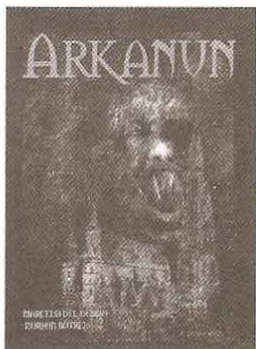
Este livro serve para os Mestres darem mais cor às suas Aventuras, bem como seus Jogadores individualizarem seus Personagens. Inclui descrições, dados de jogo e estatísticas de adagas, machados, espadas, lanças, martelos, manguais, maças, chicotes, arcos, bestas e outras!

Grimório

O Grimorio é o maior e mais completo suplemento de magia já feito no Brasil. Com 666 rituais de todas as Formas, Caminhos e Círculos possíveis e imaginários. Traz regras completas sobre como organizar um Grimorio, os tipos de Magia existentes e como realizar rituais em um jogo de RPG. Este livro contém todos os tipos de magia, abrangendo todas as escolas existentes. Magias de combate, de cura, proteção, transmutação, necromancia, invocação, conjuração, elementais, espirituais e astrais. Para o Sistema Daemon e D20, capa dura, 176pgs e acabamento de luxo (reforçado) por que ele é um livro de referência para jogadores e Mestres.

Lua dos Dragões

Um dos mais antigos e favoritos temas da ficção científica:o que aconteceria se os dinossauros não tivessem sido extintos? Se fossem eles e não os macacos, os precursores da espécie humana? Que tipo de criaturas dominariam o nosso mundo hoje?

LUA DOS DRAGÕES fala sobre um lugar assim. Não a Terra, mas o satélite natural de um planeta distante — como as luas de Júpiter, onde especula-se que possa existir ou ter existido vida. Um mundo primitivo, de selva e feras, de luta pela sobrevivência. Um mundo onde tribos de homens-dragões tentam evoluir rumo a uma legítima civilização.

LUA DOS DRAGÕES é o romance original que inspirou a belíssima e premiada mini-série em quadrinhos de André Vazzios e a origem de toda a estrutura do continente de Galrasia, em TORMENTA.

Arkanun 3ª Edição

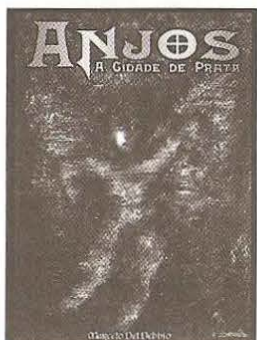
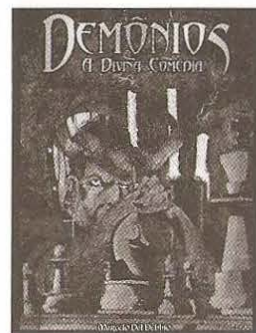
Um dos mais antigos, conhecidos e conceituados RPGs do Brasil, Arkanun é ambientado em uma Idade Média sombria e ameaçadora, enquanto a Peste Negra assolava a Europa, onde a Inquisição perseguia e condenava à fogueira qualquer manifestação de atos demoníacos como bruxas, magos ou filhos do demônio. Onde feudos imundos e abadias escondidas guardavem segredos que não poderiam ser revelados.

Totalmente baseado em Mitologia e Ocultismo Medieval verdadeiro, Arkanun traz quarenta e cinco novos Kits (todos compatíveis com os Kits apresentados em TORMENTA), novos Rituais e exemplos de Magias, Ordens e Sociedades Secretas Medievais e exemplos das Onze principais cidades da Europa do século XIV, com a descrição completa dos magos, anjos e demônios que vivem em cada uma delas, seus poderes, influência e conexões.

Demônios: A Divina Comédia

Totalmente baseado nos livros *A Divina Comédia* e *Paraíso Perdido*, DEMÔNIOS mantém-se 100% fiel ao texto e às descrições de Alighieri e Milton sobre o Inferno.

DEMÔNIOS traz a descrição completa de cada um dos nove Círculos do Inferno, incluindo um mapa. Descreve todas as criaturas, fortalezas, construções e monstros que habitam a dimensão demoníaca. Traz a história completa do Inferno, desde a queda de Lúcifer até os dias de hoje, explicando detalhadamente as razões da guerra celestial.

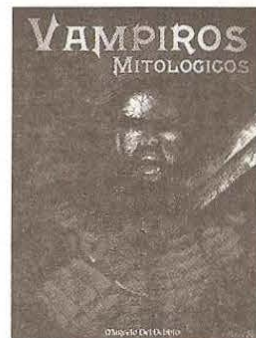
Regras para criar Personagens e NPCs demônios, anjos caídos, hellspawns, death knight, succubi e incubi, espectros, hordas demoníacas e gremlins, bem como novos poderes demoníacos. Novos itens mágicos, regras para a criação de gárgulas, imps, homúnculos, familiares e mandrágoras.

Anjos: A Cidade de Prata

Este RPG explica detalhadamente as cinco castas de anjos que habitam a Cidade de Prata, possibilitando a utilização dos anjos tanto como Personagens quanto como NPC's: **Corpore**, os anjos da Guarda; **Protetore**, os anjos cabalísticos; **Captare**, os caçadores de demônios; **Recípere**, os negociantes de almas e **Nimbus**, os governantes celestiais. Traz também regras para construção de Personagem em qualquer período do tempo (presente, futuro, Antigüidade ou Idade Média), poderes angelicais, itens mágicos, armas, Magias e Rituais utilizados pelos anjos em suas batalhas contra as forças das Trevas, além de novas Perícias e Aprimoramentos.

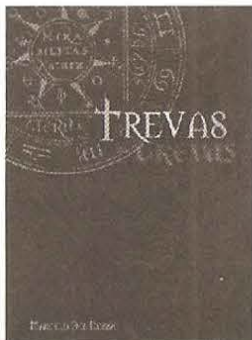
Além disso, há uma lista com a descrição dos 250 anjos mais poderosos de todos os tempo, para serem utilizados como NPC's ou idéias para Aventuras.

Vampiros Mitológicos

Totalmente baseado em culturas reais, VAMPIROS MITOLÓGICOS traz a descrição completa das principais raças de vampiros, originários das diferentes culturas antigas.

Conheça os **Strigoi**, vampiros romanos que acompanharam toda a expansão do império; **Ekimdu**, vampiros babilônicos resultado da comunhão do homem com um espírito maligno; **Asimani**, os temíveis feiticeiros imortais africanos que se alimentam de carne humana; **Lamiai**, os vampiros serpentes da cultura grega; **Vrikolakas**, os filhos amaldiçoados de Licaon, condenados a vagar pela terra em companhia de seus irmãos lobisomens; **Kiang-Shi**, os vampiros mandarins chineses; e finalmente os **Rakshasa**, vampiros-demônios hindus adoradores da deusa Kali. Conheça seus poderes, costumes e fraquezas. Inclui a biografia dos principais vampiros literários de todos os tempos, incluindo Vlad Teppes (Drácula), Condessa Bathory, Lestat de Lioncourt, Barnabás Collins, Nicholas Knight, entre outros.

Spiritum, o Reino dos Mortos

SPIRITUM: O REINO DOS MORTOS traz a explicação detalhada dos planos Espirituais, Umbrais, Etéreos e Astrais; suas regras, suas criaturas, seus anjos e demônios.

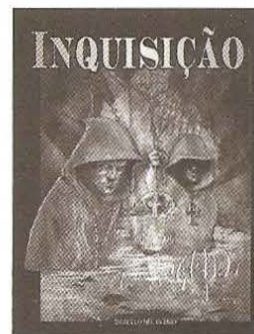
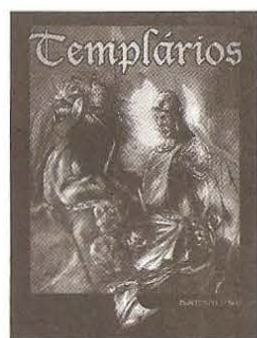
Totalmente baseado no Espiritismo, Teosofia e Mitologias antigas, SPIRITUM traz regras para criação de Personagens Fantasmas (Os habitantes de Spiritum), Aparições (pessoas que morreram, mas que ainda possuem assuntos inacabados na Terra), Espectros e Obsessores (os Demônios espectrais), Médiuns (a ligação entre os vivos e os mortos), magos da Ordem da Rosa e da Cruz, Estudiosos do Umbral (escolas de Magia especializadas no Caminho dos Espíritos), Videntes, Oráculos e Nephalins (filhos de anjos e humanas).

TREVAS

Infiltrados em nossa sociedade, Anjos e Demônios disputam palmo a palmo a vitória na Guerra entre o Céu e o Inferno, usando os humanos como peças em seu jogo de xadrez celestial. Neste RPG, você está convidado a fazer parte dos mortais que sabem a verdade.

Após quase dez anos desde sua primeira versão em Fanzine, a Daemon Editora tem o prazer em anunciar a Terceira edição de um dos mais conhecidos jogos de interpretação do Brasil. Sua terceira edição marca também o início de um projeto ambicioso, de liberar as Regras do sistema Daemon para uso dos Jogadores e Mestres em seus próprios Universos de Jogo.

Inquisição

Criada pela Igreja Católica no século XIV, a Inquisição perseguiu e destruiu mais feiticeiros que qualquer outra instituição no mesmo período. Formada por padres, guerreiros e monges, era responsável por garantir a hegemonia da Igreja sobre as demais crenças. INQUISIÇÃO traz regras para criar personagens **Inquisidores**, **Gladius Dei** (soldados e guerreiros valorosos a serviço da Igreja, também conhecidos como o braço armado da Inquisição), **Scholars**, os estudiosos e pesquisadores do oculto e do sobrenatural, **Exorcistas** (os caçadores de demônios), **Discípulos de São Cipriano** (uma nova cabala, infiltrada na Inquisição, que usa os grimórios e tomos capturados em seu próprio benefício) e finalmente, o **Sagrado Tribunal**, os Inquisidores dentro dos Inquisidores.

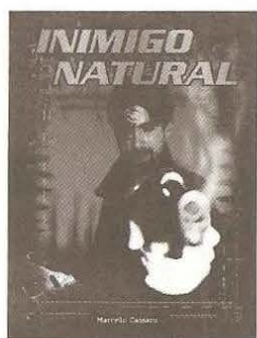
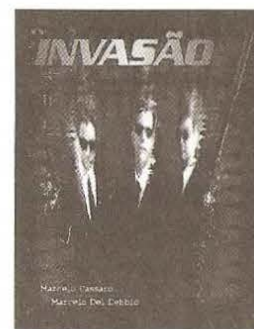
Além disto, INQUISIÇÃO inclui uma linha de tempo com acontecimentos relacionados à Inquisição, regras de FÉ e a descrição das principais igrejas e bases de operação do Tribunal do Santo Ofício.

Templários

A primeira Ordem do Templo surgiu com os discípulos do grande mago Salomão, em Jerusalém, um milênio antes da vinda de Cristo. Desta Ordem de sacerdotes guerreiros surgiram as bases do que mais tarde se chamariam cavaleiros templários.

TEMPLÁRIOS traz regras criar os caçadores de demônios mais temidos de todos os tempos, desde sua origem até os dias atuais. Conheça os **Cavaleiros do Templo** (Templários originais), **Cavaleiros do Graal** (remanescentes da Távola Redonda), **Cavaleiros Hospitaleiros** (responsáveis pela proteção dos fiéis em suas peregrinações a Jerusalém), **Ordem de Rhodes**, **Ordem de Malta**, **Ordem de Aviz** (Templários brasileiros) e **Umbra Domini**, entre outras. Inclui ainda uma Timeline completa sobre os principais acontecimentos envolvendo os Templários, regras para pontos de FÉ e para Campanhas Heróicas e de Aventuras.

Invasão 2ª Edição

Todas as histórias de conspiração que voccê já leu ou ouviu são verdadeiras.

Agências secretas infiltradas no governo de diversos países estão empenhadas em esconder a verdade da população. Acordos com aliens foram feitos em benefício dessas agências, acobertando a guerra entre duas raças alienígenas.

INVASÃO traz regras para criação de Personagens agentes do FBI (incluindo US Marshalls, Arquivos e DEA), Projeto Majestic-12, NORAD/UFO Team (grupo militar secreto envolvendo equipes com poderes paranormais), Umbra Domini (facção moderna dos cavaleiros templários que emprega alta tecnologia), MiB (Homens de Preto) e Independentes (ufólogos, repórteres, experts e hackers) que sempre acabam envolvidos nestes casos.

Inimigo Natural

Em 1976, as sondas Viking I e II pousaram em Marte. Os cientistas disseram que não haviam formas de vida, mas era uma grande mentira. Com o estudo do DNA dos vírus encontrados em Marte, os cientistas do NORAD foram capazes de duplicar duas das mais perigosas criaturas que já pisaram o sistema solar, as raças inimigas Phobos e Deimos.

Verdadeiros demônios superpoderosos, estas criaturas conseguiram escapar dos laboratórios e infectar outras pessoas, criando uma raça de híbridos humanos-alienígenas que ameaçam a segurança da humanidade. Para contê-los, o exército americano autorizou a criação de uma equipe especial chamada Equipe Ares, composta de agentes muito bem equipados e voluntários que receberam doses menores dos próprios vírus Phobos e Deimos, conferindo a eles poderes semelhantes (embora mais fracos) que os monstros que irão caçar.

Entre Anjos e Demônios

A misteriosa Irmandade Rubra ressurge após séculos de inatividade. Um mago dos tempos da Babilônia recebe ajuda de demônios. Um Serafim planeja um confronto. Espíritos tornam-se agressivos ante qualquer ser sobrenatural. E um grupo de anjos é envolvido em uma conspiração de grandes proporções. Primeiro romance ambietado em um RPG nacional, *Entre Anjos e Demônios* reúne diversas facções em luta pelo domínio dos humanos. Cenas empolgantes de negociação, espionagem mística, ocultismo e muita mitologia brasileira.

Entre Anjos e Demônios empolga do início nebuloso ao final surpreendente. Baseado no livro TREVAS.

Assassino de Almas

Depois do enorme sucesso de seu primeiro livro, Antônio Augusto Shaftiel escreve sobre o Anjo da Morte. Criado pelo próprio Demiurgo como um de seus assassinos, Laoviah possuía um poder inigualável, mas acabou sendo corrompido por este poder. Agora Laoviah é um Anjo Caído e está na Terra em busca de uma Espada capaz de destruir para sempre um espírito. Para enfrentá-lo, apenas a coragem e as habilidades de uma das principais falanges da Cidade de Prata, as Lanças de Christo.

Assassino de Almas traz muitos novos NPCs e descrição de cenário, podendo ser utilizado por Mestres como pano de fundo para incrementar sua campanha de TREVAS

Clube de Caça

Escrito originalmente por J.M.Trevisan para a Revista Dragao Brasil, o Clube de Caça conquistou rapidamente muitos fãs, mestres e jogadores. A adaptação do Clube para a linha Trevas traz muitas novidades em relação ao material já publicado, principalmente textos sobre Caçadores de Anjos e Demônios. O Livro trará regras completas para jogar com membros do Clube de Caça, Membros dos Templários, da Casa de Deus, Daiphires (humanos filhos de vampiros), Amazonas, Caçadores de Anjos e a Ordem do Templo Solar.

Divisória do Mestre

A DIVISÓRIA DO MESTRE possuiu as principais tabelas utilizadas no Sistema Daemon (podendo ser usada com TORMENTA, Arkanun, Invasão, Anjos, Demônios, Vampiros, Templários e outros), de modo a facilitar a coordenação das aventuras pelos Mestres de Jogo.

CORAÇÕES NEGROS, aventura pronta inclusa neste produto, é uma mini-Campanha para TREVAS, ambientada em Londres, para jogadores iniciantes ou intermediários.

Há uma descrição detalhada do cenário, trechos de um diário, fichas completas de 7 Personagens prontos para jogadores e dicas para criar continuações neste empolgante cenário. Um mapa de Londres indica os principais locais descritos na aventura.

Guia de Armas de Fogo

A segunda edição do Guia mais vendido no Brasil sobre armas de fogo! Neste Guia você encontrará mais de 350 tipos de armas detalhadas: revólveres, pistolas, armas antigas, submetralhadoras, escopetas, rifles de caça, fuzis militares, metralhadoras pesadas, granadas e armas experimentais. E ainda é totalmente ilustrado, cada arma com a sua "foto" junto às estatísticas, assim você saberá que arma seu personagem está carregando.

O Guia é compatível com os RPGs: Sistema DAEMON (Arkanun, Trevas, Invasão, Anjos, Demônios e Vampiros Mitológicos); GURPS, Shadowrun, Cyberpunk 2020 e Storyteller (Vampiro, Lobisomem e Mago)

Vampiros Principia Discordia

A Arte de se contar uma mentira tantas vezes
e de maneiras tão diferentes que ela se torna uma verdade.
Vampiros não existem.

Principia Discordia é o primeiro romance escrito por Marcelo Del Debbio. Traz as origens da ambientação de Londres, incluindo a descrição de seus habitantes mais antigos e poderosos. O livro conta em detalhes como funciona o Conselho de Londres e o Conselho de Edimburgo, bem como a guerra travada entre dois vampiros milenares, Kravinoth e Patrick Purpleskull. Baseado nas lendas e histórias de vampiros da Inglaterra, Principia Discordia é uma leitura obrigatória para os fãs do universo de Trevas.

Fazemos um Mundo Melhor

A Deusa da Humanidade foi transformada em uma estátua. A Aliança Negra dos Goblinóides avança implacável sobre o Reinado. Os Lordes da Tormenta lançam tempestades de sangue e demônios. Este é um mundo de dragões-reis gigantescos, sumo-sacerdotes invencíveis e conflitos entre deuses. Um mundo que precisa desesperadamente de heróis.

Você aceita ser um deles?

TORMENTA D20 oferece o emocionante mundo de Arton como cenário de campanha, totalmente compatível com o D20 System.

Este livro inclui:

• 6 Novas raças: minotauros, goblins, centauros, sprites, elfos-do-mar e nagahs.

• 10 Novas classes de prestígio: baloeiro goblin, engenhoqueiro goblin, explorador da Tormenta, gladiador imperial, lenhador de Tollon, mago da Tormenta, nômade, pistoleiro, ranger das cavernas e sacerdote negro.

• 107 Novos talentos, incluindo os talentos nativos, talentos metamágicos elementais e talentos do Panteão.

• Novas regras de magia, utilizando os Caminhos Elementais da Magia.

• 28 Novas magias.

• 22 heróis e vilões lendários de Arton, incluindo Mestre Arsenal, Beluhga, Sckhar, Talude, Vectorius, rei Thormy e outros.

• 34 Novas criaturas, incluindo os demônios da Tormenta.

Para usar este livro você precisa ter o *Livro do Jogador*, o *Livro do Mestre* e o *Livro dos Monstros* do jogo *Dungeons & Dragons*©.

Daemon Editora